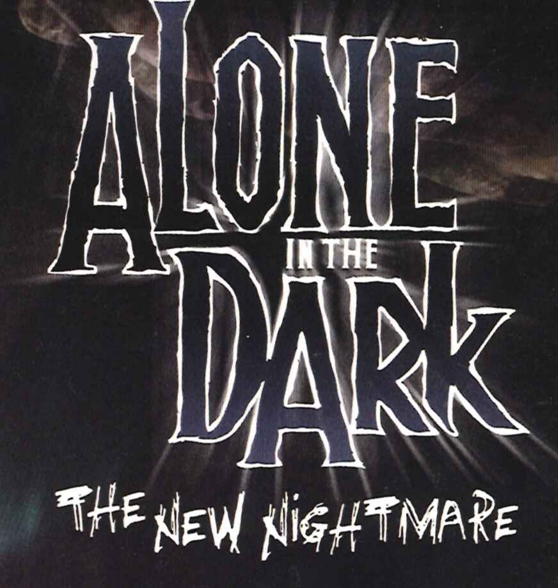
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

NINTENDO 64 GAME BOY COLOR NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE



Mario, F-Zero, Top Gear, Rayman, Castlevania...

ASÍ SON LOS 10 PRIMEROS JUEGOS DE GAME BOY ADVANCE



No hay nada seguro, excepto tu miedo....



"Es, decididamente, una obra maestra, única en su género". Nintendo Acción, Mayo 2001







SUMARIO

Nº 103 | JUNIO 2001

REPORTAJES Y PREVIEWS

Lo primero es lo primero: diez juegos, los primeros, para probar tu Game Boy Advance. Verás títulos insignes, como Mario, F-Zero, Rayman, Castlevania, Top Gear...



GUÍAS

Aquí tienes las claves necesarias para coger Oro y Plata confiado y en calma. Tendremos dos entregas en el mismo plan. También respondemos las dudas más "gordas" de Majora´s Mask. Y ayudamos a Snoopy a resolver misterios.

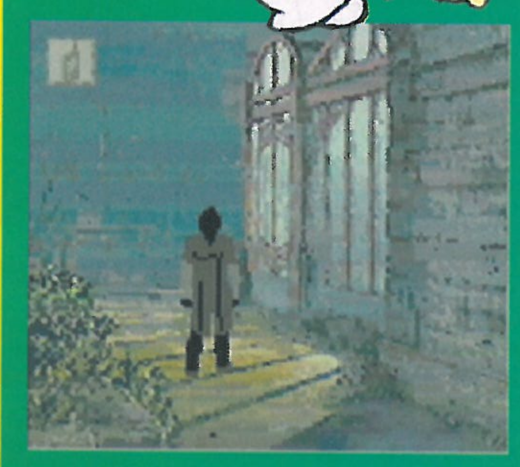
CONCURSO

Ponemos en juego 15 cartuchos de Excite Bike 64.

29

NOVEDADES

Mes Game Boy Color, como ya viene siendo norma habitual. Destacamos dos interesantes novedades: Alone in the Dark, con su terror gótico, y Pokémon Puzzle Challenge, con toda la marcha de estas intrépidas criaturas.



Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Mª Cobas, Sergio Llorente.



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

CONCURSO

Regalamos 20 Thunderbirds. ¿Te apuntas?

25

MUNDO POKéMON 2001, YA EN MARCHA

Nueva cita Pokémon en el Parque de Atracciones

Nintendo quiere repetir el éxito de público de Mundo Pokémon 2000, y acaba de poner en marcha la edición 2001. La exposición es en **El Palenque, en el Parque de Atracciones de Madrid,** y cuenta con las actividades que tanta aceptación tuvieron: castillo hinchable, área de dibujo y vídeo, y zona de cartas. Este año, la zona de consolas cuenta con los grandes protagonistas: Pokémon Oro y Plata, que podréis probar en innumerables puestos de juego.

QUE NO TE FALTE EL CABLE LINK

Un accesorio indispensable para tu Game Boy Advance



Se acerca el 22 de junio y hay que ir pensando (acariciando, casi) en nuestra Game Boy Advance. Ya tienes el dinerito, incluso un poco más, aunque aún no has decidido qué juego(s) te vas a comprar. Nosotros vamos a tentarte un poco presentándote el cable link. Bastará con decirte que él solito te **garantizará diversión explosiva a cuatro jugadores,** y en muchos casos con un solo cartucho. ¿Te hemos convencido? Pues espera a oír el precio: alrededor de **2.000 pesetas.** Ahora sí, ¿eh? La única pega es que cada cable link sólo sirve para dos jugadores, otro amigo debe unir el suyo para jugar cuatro.

¡NOVEDADES!

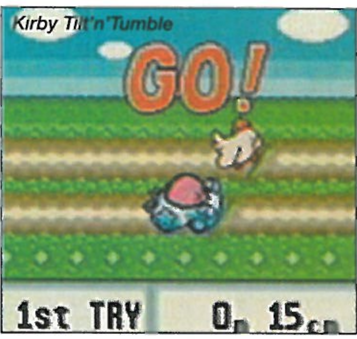
QUE PASE KIRBY

Nintendo prepara el doble asalto del "gordinflón"

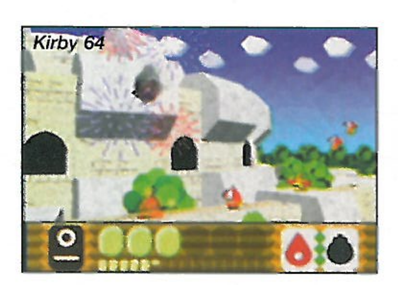


Kirby´s Crystal Shard se estrenará en Nintendo 64 a **principios de julio.** Nintendo por fin ha dado vía libre a este interesante **plataformas 2 1/2D** en el que ayudaremos al simpático gordinflón rosa a recuperar seis piezas de un cristal mágico. Diseñado por **Hal Laboratory,** el juego destaca por las **originales habilidades de Kirby,** que es capaz de absorber a sus enemigos y adquirir sus ataques. Además presenta un buen número de movimientos que se dejan controlar a la perfección. Es para un jugador pero incluye **tres minijuegos** que podréis compartir con otros tantos amigos.

Kirby también se lucirá en **Game Boy Color** con un cartucho no menos original. Se llama **Kirby´s Tilt´n Tumble** y viene con un **sensor que detecta cualquier movimiento** de la consola. Kirby atravesará 8 gigantescos mundos llevados por nosotros de esta guisa: Kirby obedecerá el movimiento que imprimamos a la máquina. Hay además un montón de subniveles, secretos ocultos y minijuegos que alargarán la vida del juego. Para este aún no tenemos fecha, ¿navidades?



Kirby Tilt'n'Tumble


Kirby 64

DEVIR PRESENTA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"

Un juego de tablero que guarda absoluta fidelidad a la obra y el espíritu de Tolkien



Desde el **20 de abril** está disponible El Señor de los Anillos, un **juego de mesa basado en la novela de Tolkien.** Un concepto original por cuanto en este juego todos colaboraréis para evitar al maligno Sauron y arrojar el Anillo Único en el Monte del Destino.

Juegan **de 2 a 5 personas,** y cada una controla a un Hobbit. El objetivo es atravesar los cuatro escenarios del juego usando las cartas Hobbit o completando una columna especial de sucesos.

La caja contiene un tablero de juego, dos tableros dobles de escenarios, una figura de Sauron, 5 de hobbit, 6 marcadores, 60 cartas hobbit, 5 de personaje, 5 de Gandalf, 35 de lugares, 23 fichas de evento, 11 contadores de vida, 32 escudos, 1 anillo, 1 dado y una hoja de Salón de la Fama. Su precio es de **6.900 ptas** y lo distribuye **DEVIR.**

¡LANZAMIENTOS!

ALUVIÓN DE NOVEDADES PARA GBC

De todos los gustos: fútbol, monopatín, Rol…


WDL Thundertanks


WDL Thundertanks

Muchos y ricos juegos de GBC para amenizar las tardes y mañanas de calor. Si te molan los buenos RPG (aunque sean en inglés), **Virgin** ha lanzado **Heroes of Might & Magic 2,** sin duda uno de los mejores juegos de estrategia para la portátil. De Virgin también es **European Super League Football,** donde jugaremos la liga del futuro del futuro, con los equipos más potentes de Europa, y **WDL Thundertanks,** uno de acción en el que controlaremos 12 potentes tanques.

Por su parte, **Proein** ha lanzado **The Simpsons: Treehouse of Horrors,** un plataformas protagonizado por la familia más ridícula de la tele, y **Tech Deck Skateboarding,** que pasa por controlar un mini-monopatín con su "dedo". Habilidad, piruetas, acrobacia y mucho humor nos esperan en este cartucho.



JUEGA CON TUS HÉROES FAVORITOS EN GAME BOY™ COLOR

THE MUMMY RETURNS™

(EL REGRESO DE LA MOMIA)



www.universalstudios.com





Disponible en mayo de 2001

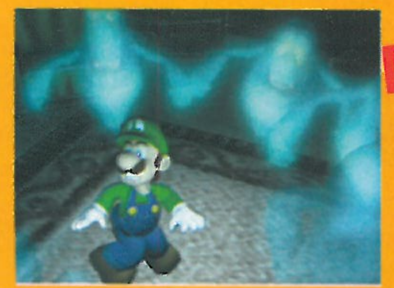


¡ACTUALIZADO!

NINTENDO RETRASA EL LANZAMIENTO DE GAMECUBE EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS

La presentación "oficial" de la consola será en el próximo E3







Nintendo GameCube estará a la venta en Japón el 14 de septiembre, y no en julio como estaba previsto. El Presidente de Nintendo Co., Mr. Yamauchi, se ha referido a problemas en el suministro de componentes para la máquina como uno de los motivos del retraso.

Para **Nintendo América,** el cambio de fechas podría obedecer a que "Nintendo sólo piensa en traer lo mejor, de modo que la consola llegará con absoluta garantía de ofrecer el mejor hardware y software posibles". En USA llegará en **noviembre.** También hemos leído que se han distribuido 600 kits de desarrollo, y que muchos de los juegos en marcha se mostrarán durante la presentación oficial de la máquina, en el E3 de mayo.

BROKEN SWORD DA EL SALTO A GBA

Revolution Software convierte esta aventura desde el PC



Broken Sword **nació en 1997**, en formato PC, y tuvo un éxito increíble. Una buena **videoaventura con puzzles, mucho diálogo y localizaciones increíbles.** Tal cual, pero con los gráficos en menor resolución, llegará a Game Boy Advance. De ello se está encargando el grupo Revolution Software, que trabaja sin fecha tope. En fin, que nos encantará meternos en el papel de George Stobbard para acabar con una confabulación gigantesca. En GBA.

SPIDERMAN, A TOPE

El hombre araña estrena película y nuevo juego en GBC

Columbia Pictures y Marvel Comics tienen en marcha la **nueva película de Spiderman,** que si el calendario se cumple llegará en el **2002.** Ya sabemos que la dirige Sam Reimi y la protagonizan Tobey Maguire (Peter Parker), Willem Dafoe (Green Goblin) y Kirsten Dunst (Mary Jane Watson). Pues bien, os avanzamos que **Activision se ha hecho con los derechos** para desarrollar y publicar juegos basados en esta película, en sus secuelas y en la nueva serie de televisión.

Por otro lado, el nuevo Spiderman de Game Boy Color aterrizará en **junio.** Sabemos que se titula **Spiderman 2 The Sinister Six,** que lo está haciendo **Torus Games** y que será un plataformas de acción en scroll lateral.



NOVEDAD

SEGA PREPARA CHU-CHU ROCKET PARA GBADVANCE

Parece probable que Sonic llegue antes de lo previsto

Nunca un **planteamiento tan sencillo** va a resultar tan **divertido** como lo que nos ofrece Sega en Chu-Chu Rocket! **Va de ratones y de gatos, y de cómo llevar a los roedores a tu cohete** antes de que se los coma el micifú. Se juega sobre un **tablero,** desde una **perspectiva aérea,** sobre el que además hay multitud de ítems que variarán las condiciones del juego. Los gráficos serán clavaditos a los de la versión de Dreamcast, y alucinarás cuando veas la cantidad de elementos que se mueven al mismo tiempo en pantalla.

¿Que cuándo podremos jugar con esta maravilla? Esperamos tenerlo un poquito después del lanzamiento. ¿Junto con Sonic? Pues ojalá. Fuentes de Sega España nos han dejado caer que **Sonic the Hedgehog Advance** podría salir a la venta en todo el mundo el **22 de junio.** En fin, sobre este título os contamos que lo está desarrollando la compañía japonesa **DIMPS**, bajo la supervisión del **Team Sonic.** DIMPS son los chicos que trabajaron en el formidable Sonic Pocket Adventures de Neo Geo Pocket, así que esperamos sólo lo mejor.









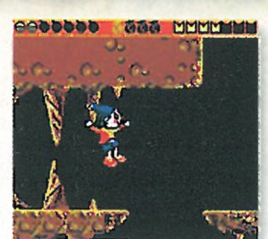
Celebra con Noddy la fiesta de cumpleaños

Nintendo
Zeta MultiMedia
BBC
GAME BOY COLOR™
NODDY
y la Fiesta de Cumpleaños
LICENSED BY Nintendo
Blyton's TOYLAND
ONLY FOR GAME BOY COLOR











Un fantástico juego, donde los más pequeños disfrutarán en el maravilloso mundo de Noddy







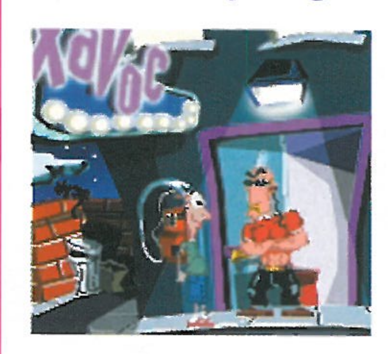


PRÓXIMAMENTE A LA VENTA

¡ACTUALIZADO!

UNA VIDEOAVENTURA LLAMADA ZERO PROJECT

Los italianos 7th Sense tienen el juego casi a punto





Hace algunos meses os presentamos en primicia un juego que iba a **romper moldes en Game Boy Color.** Su nombre: Zero Project. Las primeras pantallas eran espectaculares y venían avaladas por un estilo de juego poco visto en la portátil: la **videoaventura.** Ahora hemos vuelto a echar un vistazo al trabajo de estos italianos y de nuevo nos hemos quedado estupefactos. **El juego está avanzadísimo,** es casi una realidad, aunque aun -una pena- no tiene fecha de lanzamiento. Sobre el argumento tampoco se sabe mucho. **Será una aventura loca y divertidísima, diseñada con un estilo cartoon.** Gracias al interface, puesto en marcha por los italianos con el nombre de **S.(tupid) E.(ngine)** podremos explorar al máximo las posibilidades del escenario, y **dialogar e interactuar con todos los personajes** que encontremos. Apuntad su nombre: nos va a dar muchas alegrías.

ROSA, TAMBIÉN

Finalmente se distribuirán cuatro modelos de GBAdvance

A última hora ha saltado la sorpresa. Hay un modelo más de Game Boy Advance. Blanco, transparente, morado, y ahora **rosa. Un rosa chicle** total, que resulta **muy atractivo.** O sea que tienes más donde elegir, y por el mismo precio: alrededor de **20.000 pesetas.** Ya sabes, a partir del 22 de junio.

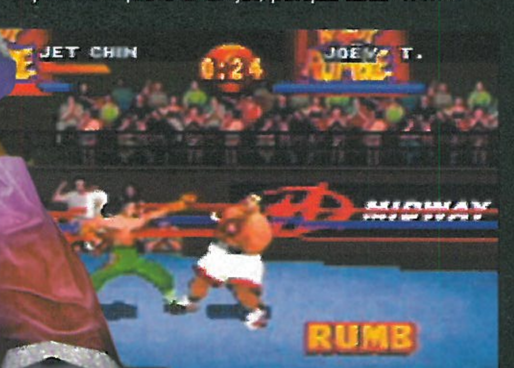
¡GBA!

READY TO RUMBLE 2, ¡CONFIRMADO!

Virgin lanzará el 30 de junio este potente cartucho de Midway

El divertido juego de boxeo de Midway estará en las tiendas una semanita después que la Game Boy Advance. O eso hemos leído en el plan de lanzamientos de Virgin, que distribuirá el juego. Y por supuesto podéis esperar lo mejor, porque esta vez los chicos de **Crawfish Interactive** se han esmerado más que en la conversión a GBC, y han sabido sacar el máximo partido a la máquina. Por ejemplo, hemos oído que **han cogido frames de animación de las versiones de DC y PS2** y las han renderizado como sprites para dar a los boxeadores el **feeling más realista.** Del mismo tendremos la **impresión de que el juego está en 3D,** aunque será el movimiento rotatorio de cámara el responsable de esa "sensación", porque en realidad estará en dos dimensiones.

Bueno, y después de los detalles técnicos, anotad que tendremos **11 luchadores,** que no faltarán los consabidos minijuegos que sirven de entrenamiento y que nos lo vamos a pasar pipa, de nuevo, con este caricaturizado boxeo.



ACCIONES

▶ ***TONY HAWK 3, EN CAMINO.*** **Activision lo ha anunciado para Game Boy Color y GBA** entre otras plataformas. La promesa es llevar el skate a otro nivel, añadiendo escenarios reales de Río de Janeiro, Los Ángeles, Canadá, Tokio o París, y una línea completísima de skates profesionales. Menudo bocado.

▶ ***POKéMON Y STAR WARS, PREMIADOS.*** La Academia de Ciencias y Artes Interactivas, AIAS, **la academia de los profesionales de la Industria del Videojuego,** ha concedido sus premios durante la conferencia de desarrolladores celebrada en San José, California. **Pokémon Snap** ha sido galardonado con el premio del título Familiar del año (children/family), mientras que **Star Wars: Episode 1 Racer** se ha llevado el galardón al Juego de Carreras del año.

▶ ***MK5 SE ACERCA A GAMECUBE.*** Según uno de los creadores de la saga, Ed Boon, el juego estará listo el año que viene, y entre otros detalles ya se sabe que el motor de juego será completamente **rediseñado,** y que contaremos con la presencia de Scorpion. **Podremos** ver las primeras imágenes (no jugar, una pena) durante el E3, stand de Midway.

▶ ***¿Y BIOHAZARD 0?*** Todos suponíamos que Capcom iba a lanzar el nuevo Resident Evil junto con GameCube, o sea el 14 de septiembre. Bueno, pues ahora se ha sabido que **Capcom no tendrá a tiempo el juego para esa fecha,** y que habrá esperar a diciembre para vivir la aventura de los zombies. ¿Y en Europa? Estamos en ello.

▶ ***CONKER 2 SE COCINA EN NGC.*** A pesar de las escasas ventas de Conker Bad Fur Day en USA, y de que en Europa no en todos los países lo hemos podido jugar, Rare vuelve a la carga con una nueva entrega, esta vez para GameCube. No es oficial, pero se está cociendo. El nombre de **Conker's Other Fur Day ha sido registrado** por Rare.

▶ ***ACCLAIM VUELVE A LA CARGA.*** Y con qué cosas tan estupendas. Tras su ausencia en el mundo Nintendo, vuelven a apostar fuerte por NGC, y anuncian títulos como **Crazy Taxi, Dave Mirra Freestyle BMX2, Extreme G3, NFL QBC 2002 y All Star Baseball 2002.** ¿Cuántos de ellos estarán en el E3? Ojalá que os los podamos enseñar todos.

▶ ***UN NUEVO MARIO, A LA VUELTA DE LA ESQUINA.*** Nintendo ya planifica el futuro, y cuando está a punto de estrenarse Mario Advance en Europa anuncia "secuelas" de este título para Game Boy Advance. El siguiente en la lista se llamará **Super Mario Advance 2** y estará basado en Super Mario World. Sobre la tercera entrega no ha salido nada a la luz, pero se asegura desde la Gran N que no será una conversión, sino **un juego completamente nuevo.**


Nintendo
© 1997-2000 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon, Pikachu and all other Pokémon character names are trademarks of Nintendo.
POKÉMON™
LIGA JOHTO™
JOHTO
POKÉMON LIGA JOHTO 1
POKÉMON LIGA JOHTO 2
POKÉMON LIGA JOHTO 3
POKÉMON LIGA JOHTO 4
ORO & PLATA
s.a.v.
¡AHORA EN VÍDEO!

GAME BOY A TODO TRAPO CON THQ

Fútbol, boxeo, rallys, minicoches de Matchbox... de todo para este veranito


Matchbox Emergency Patrol


Colin McRae Rally



Primera División STARS

THQ va a lanzar **dos nuevos títulos** de Game Boy Color para **finales de mayo.** Se trata de **Primera Division STARS 2001 y Matchbox Emergency Patrol.**

El primero es un futbolero de ley, con todos los equipos y plantillas (16 jugadores por escuadra) de la liga española, de esta misma temporada. El de matchbox nos pone a los mandos del servicio de policía o el de bomberos de una bonita ciudad, y tenemos que cumplir 24 arriesgadas misiones pilotando nuestros coches.

Para **julio** está previsto el lanzamiento de **Prince Naseem,** uno de boxeo que viene avalado por EA y las plataformas de 32 bits. Y en **agosto** se esperan **WWF Betrayal,** la ultimísima irrupción del wrestling, y el deseado **Colin McRae Rally** (por fin, la primera pantalla), que se nos ha ido un par de mesecitos. En fin, todo sea por disfrutar a tope de este juegazo de coches.

¡GBC!

SUPERNENAS AL ATAQUE

Ubi tiene listos dos cartuchos más de las superchicas

Pétalo, Cactus y Burbuja, las Supernenas de **Cartoon Network** que triunfan en la tele, tendrán en breve dos nuevos videojuegos para GBC. **Pánico en Townsville y Lucha con Ése** se sumarán a **El Malvado Mojo Jojo,** que este mes ocupa nuestras páginas de reviews. Los dos nuevos juegos saldrán a **finales de junio,** publicados por Ubi Soft.

En cada cartucho se explota una jugabilidad o poder de cada una de las superchicas, aunque todos tienen puntos comunes como la **acción lateral, áreas diferentes para explorar, cromos coleccionables...** En El Malvado Mojo Jojo se hace énfasis en la estrategia, mientras que Pánico en Townsville aprovecharemos la fuerza bruta de Cactus, y en Lucha con Ése salvaremos a todos los personajes amigos.

NUEVO MANDO DE CONTROL PARA NINTENDO 64

Tiene un diseño superatractivo y cuesta igual que los demás pads de Nintendo

Aquí lo tenéis. **Brillante y azulado,** el nuevo mando de control de Nintendo 64 se presenta ante vosotros con un **nuevo diseño y la calidad técnica** que Nintendo siempre imprime a sus productos. De este modo, la oferta de pads se amplía para satisfacer los gustos de cada usuario. Como veis, el nuevo mando de control es igual al que forma parte del pack N64 que Nintendo lanzó hace unos meses. Pero ahora podemos comprárnoslo sin necesidad de hacernos también con la máquina (esto para los que tengáis ya una, claro). En fin, el precio, alrededor de **5.000 pesetas.**

¡¡ACTUALIZADO!!

LLEGAN DRÁCULA Y FORT BOYARD, DE LA MANO DE CRYO

Cryo también prepara El Pájaro Loco y La Máscara, para Game Boy Color

Desde **principios de mayo está disponible Fort Boyard,** un atractivo cartucho que **mezcla plataformas y aventura** en tu Game Boy Color. Está basado en una serie de televisión que triunfa en Francia y nos propone escapar de cada uno de los 36 niveles de una fortaleza. Tenemos que encontrar las llaves correspondientes, pero también activar interruptores, evitar a las ratas y otros enemigos y liberar a los compañeros prisioneros. Completa la descripción una parcela técnica con unos gráficos y una jugabilidad de aúpa.

Junio será el mes, entre otros, de **Drácula,** porque esa es la fecha elegida por Cryo para "vampirizar" nuestra GBC. El desarrollo mezclará **acción y puzzles** bajo la capa de un Drácula bastante más majete y cordial de lo que habíamos pensado. Si todo va como nos han contado, el juego estará a la venta a mediados de mes. Un pelín antes está previsto El Pájaro Loco, y para finales tendremos La Máscara, ambos para GBC.


Ford Boyard

100007	100008	100009	100011	702280	100015	100016	180166	180172	702076	202443	202511
100017	100023	702269	100029	100031	702290	200026	200031	200050	303561	202579	202632
200037	300195	300268	300275	310097	314474	704482	202114	202185	202278	303667	303757
702236	300162	704555	704569	704579	100004	202273	300213	702297	202169	304177	310101
700067	700093	300135	704447	704457	300152	704481	300254	100367	202159	314536	702066
704493	704531	704452	704537	704541	704557	704558	704577	705029	202161	202196	300260
700034	700040	700051	180096	180098	180095	314485	202191	314502	202288	202207	303778
702175	702299	702291	702284	702274	702270	300144	314561	702259	202427	202163	310108
702179	300261	700086	300180	704464	100376	300162	202199	202201	202280	202135	202144

Llama, indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!





702072	702060	702061	702065	702070		
704501	704519	704520	300140	300176		
702300	702192	702193	702225	702234		
702246	702248	702251	702252	702255		
702272	702276	702278	702279	702282		
702083	100002	100190	200018	200029	200303	
704485	200402	200436	200450	200465	200868	
704526	202227	202444	202449	208784	300036	702177
704636	303653	311434	300049	314126	314252	702120
702080	314661	700303	700315	702044	702045	702124
702285	702294	700555	702039	702050	702078	704901
200532	100414	700561	101800	101805	702169	702174
702184	702187	702197	702209	702220	702226	702232



¿sabes lo último para tu móvil?



topten

1	100008
2	314502
3	100190
4	200465
5	202280
6	702236
7	314191
8	300144
9	702123
10	702123

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Milles	407587
Fable · Robert Milles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

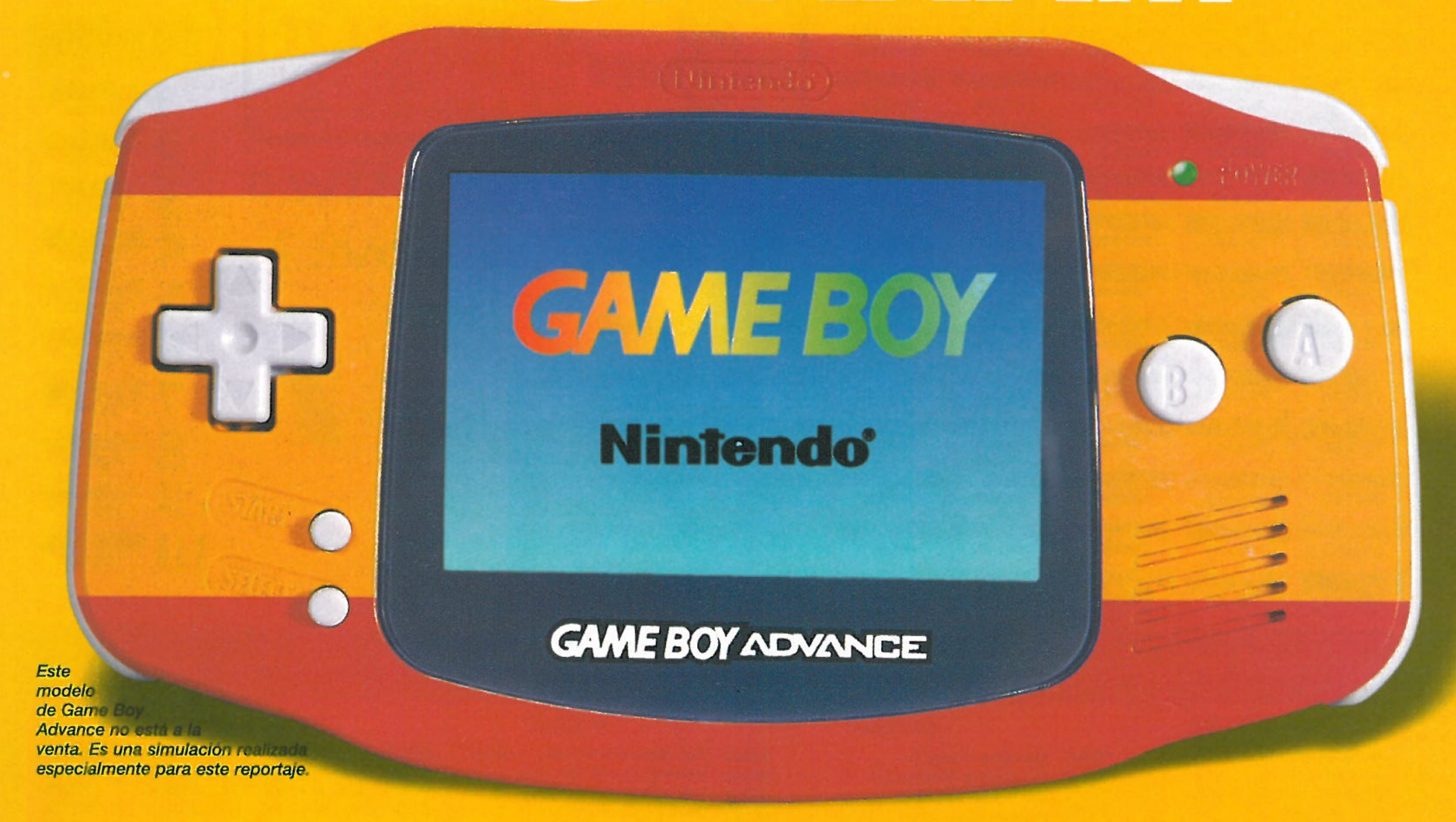
Misión Imposible · CINEMA	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
007 · Cine	407687
Let it be · The Beatles	407740
Tubullar Bells · Mike Oldfield	407633
Fields of glory · Sting	407459
Dancing Queen· ABBA	407201
We are the cahmpions · Queen	407408
Can't help falling in love· UB40	407485
Let's get loud Jennifer López	407341

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

SI NO TE HACES CON ELLA, TE QUEDARÁS FUERA DE JUEGO

GAME BOY ADVANCE LLEGA A ESPAÑA...



Este modelo de Game Boy Advance no está a la venta. Es una simulación realizada especialmente para este reportaje.

...Y TE DAMOS LAS 10 PRIMERAS RAZONES PARA COMPRÁRTELA

GAME BOY ADVANCE SALE A LA VENTA EL PRÓXIMO 22 DE JUNIO. CASI YA MISMO, VAMOS. Y TE ESTARÁS DICIENDO: ME LA COMPRO. BIEN, VALE, PERO PUEDE QUE NO ESTÉS TAN CONVENCIDO; O SIMPLEMENTE QUE NO SEPAS QUÉ JUEGO COMPRARTE DE ENTRE LOS PRIMEROS QUE SALDRÁN A LA VENTA. EN ESTE REPORTAJE VAMOS A DESPEJAR TODAS TUS DUDAS, PRESENTÁNDOTE LA OFERTA INICIAL DE SOFTWARE PARA GAME BOY ADVANCE. DIEZ TÍTULOS DE TODOS LOS ESTILOS QUE TE "ARRASTRARÁN" DIRECTAMENTE A LA TIENDA, AUNQUE... BUENO, A LO MEJOR NO TE DECIDES POR UNO DE ELLOS... Y TIENES QUE COMPRARTE VARIOS, O ¡¡TODOS!!

SUPER MARIO ADVANCE

El rey se quiere lucir en Game Boy Advance. ¡Enséñanos la corona, Mario!

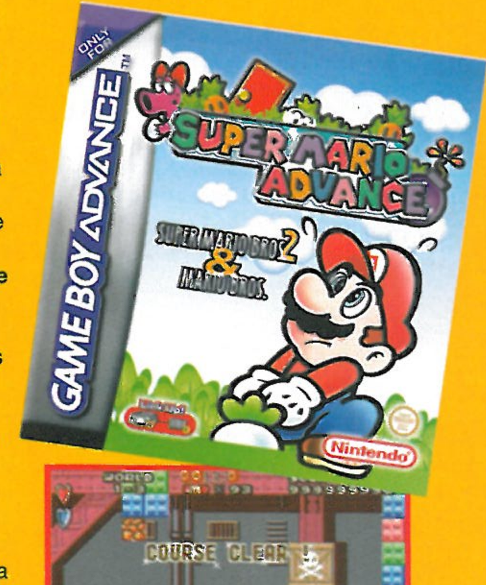
De nuevo **un juego de Mario vuelve a saludar el lanzamiento de una consola de Nintendo.** No sé qué haríamos sin él. El del bigote vuelve con la panda, para dedicarse "again" a las plataformas más jugables: eso, y usar la cabeza, han sido siempre sus mejores habilidades. Ah sí, y el trasero, para mandar koopas al otro barrio. Pero eso que empieza donde acaba la espalda no es parte utilizable en este Mario. Va más de **arrojar ítems** hacia los enemigos o de arrojar a los enemigos directamente fuera de la pantalla, lo cual, si lo piensas, añade cierto componente estratégico: hay que pillar al enemigo en posición que no te vea y auparle por los cielos.

Super Mario 2 es la base

Tal forma de combatir se estrena en **Super Mario Bros. 2 de NES,** título elegido para servir de base al estreno en GBA. En él, igual que ahora, podemos **elegir entre cuatro personajes: Mario, Luigi, Peach y Toad,** cada uno con sus propias características. Así, Mario es el más compensado, Luigi tiene un doble salto que te permitirá escalar a las plataformas más difíciles, la princesa puede volar durante algunos segundos y Toad presume de ser el más rápido.

Super Mario 2 es la base jugable, pero todo el "artwork", o sea gráficos, sprites... está tomado de la versión de Super Mario 2 que apareció en Super Mario All Stars de SNES. No obstante, Nintendo ha querido poner a **prueba el hardware de la máquina,** incluyendo efectos que no aparecían ni siquiera en esa versión, como el escalado de sprites o los escenarios que simulan las hazañas del md-7.

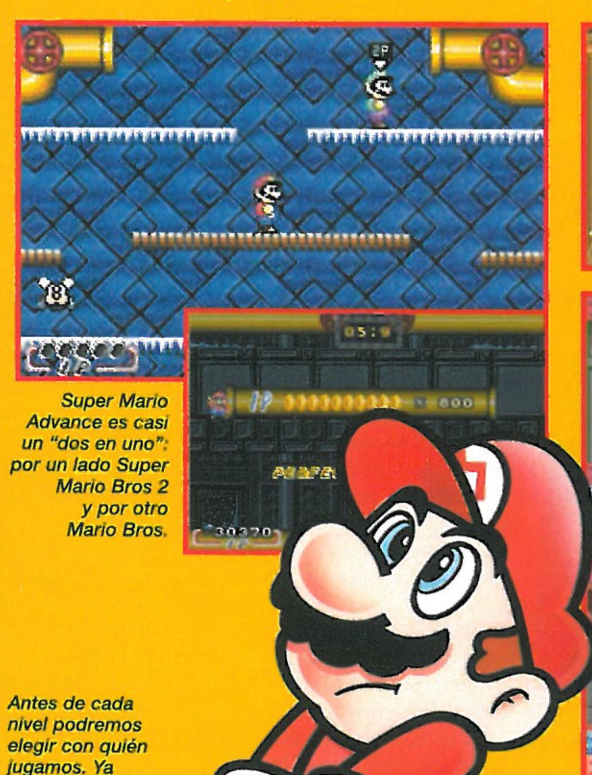
Pero aún hay más novedades. La opción para **cuatro jugadores,** por ejemplo, sin duda una tentadora oferta. Basta un cable link y cuatro amigos para disfrutar del adictivo "combat game" de Mario Bros: lucha por eliminar al resto de Marios o "amigos" de la pantalla. Sí, tan solo hace falta un cartucho. ¿Lo pones tú o lo pongo yo? Total, nos lo hemos comprado todos...



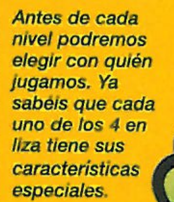
DATOS	ADEMÁS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **Nintendo** •Desarrollo: **Nintendo** •Tipo: **Plataformas acción** •Origen: **Japón** •Jugadores: **1 - 4**	Se lanzó en Japón como **Super Mario USA,** híbrido entre Super Mario y un juego llamado Doki Doki Panic!	Compra obligada. Es el Mario del siglo XXI, con permiso del de GameCube.







Super Mario Advance es casi un "dos en uno": por un lado Super Mario Bros 2 y por otro Mario Bros.



Antes de cada nivel podremos elegir con quién jugamos. Ya sabéis que cada uno de los 4 en liza tiene sus características especiales.





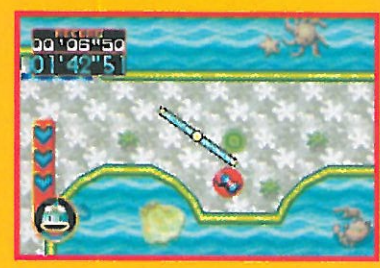
El diseño de los escenarios y "artwork" en general está sacado de Super Mario Bros 2 de Super Mario All Stars.

KURUKURU KURURIN

Déjate guiar, oh palo de la sabiduría, déjate guiar por mi...

Tan **simple** como el mecanismo de un chupete. Sí, eso dicen los americanos, pero no parece tan simple la cosa, no. Veamos, aparentemente sólo tienes que **maniobrar ese palo a lo largo del laberinto que se abre en cada nivel...**





No lo podrás soltar

Lo gracioso es que el palo, o varilla o llámalo X (sin una de las aspas), no deja de **rotar en el sentido de las agujas del reloj,** y que por si fuera poco está prohibido tocar los laterales de la construcción. Claro que los laterales serán el menor de tus problemas, porque **el recorrido está lleno de obstáculos** que te enviarán en otra dirección, te harán rotar sin control o te desconcertarán. Sufre muchos batacazos de esta guisa y tu palo se irá poco a poco descomponiendo hasta decir vale. Eso sí, los **escenarios están llenos de colorido,** y los gráficos son chisposos y bien trabajados. Además tienes mucho que ver: **30 stages** para completar, casi nada.



DATOS	ADEMÁS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **Nintendo** •Desarrollo: **Eighting** •Tipo: **Acción puzzle** •Origen: **Japón** •Jugadores: **1 - 4**	Modo multijugador con un solo cartucho. Plantea una carrera para todos en el mismo escenario.	Paciencia, habilidad... ¡hay que probarlo todo! O también: una locura japonesa extra-adictiva.

Treinta stages de esta guisa: chisposo, divertido...¡yo quiero jugar ya mismo!

F-ZERO ADVAN

Más rápido, dijo Falcon... Y entonces la nave saltó al hiperespacio



La **primera impresión** cuando juegas F-Zero Advance es que es la repera. La segunda, que la jugabilidad es clavadita a la versión de SNES. Y la tercera, que supera a todas las versiones. Que es una pasada. Y que es una suerte que las pilas duren tanto, porque las vas a fundir.

Quince de salida

Seguramente has empezado por el modo **Grand Prix;** normal, todos lo hacemos. Sois **15** en la parrilla de salida, pero por distintas circunstancias cada vez iréis quedando menos, y el último piloto hace de corte. La nave se ha encabritado a la salida, pero ya ves que **el control es perfecto.** Tira de los botones L y R para hacer las curvas posibles, y comienza a coger el tacto a la pista. **¿Tiene o no más detalles que en N64?** Pues ahora que lo dice... La música anima a seguir luchando, entre derrapes, saltos, turbos y embestidas traicioneras. Pero hay que quedar como mínimo el tercero en las series de cinco circuitos. Puedes empezar en beginner, ya te irás espabilando. Y no, no hay láser ni leches parecidas: esto tú sólo contra la máquina, ¿eres capaz de dominar a la velocidad?

¿Qué si puedes traer a los amiguetes? Vaya que sí. Lo único que si sólo tenéis un cartucho, jugaréis todos con la misma nave y en un solo circuito.





KONAMI KRAZY RACERS

karts hay muchos, pero sólo uno tiene un piloto con el pelo morado, y se llama ¿Ebisumaru?... ¿eres tú?

Muchos juegos de coches se van a dar de tortas desde la parrilla de salida de GBA, dos de ellos, casi un calco el uno del otro, con más motivo aún. Konami Krazy Racer y Mario Kart son sus nombres. El primero que aterrizará será Krazy Racer, así que algo de ventaja se lleva. Es un juego de kart concebido desde la **fantasía y la originalidad,** en el que los pilotos son personajes clásicos de Konami: Goemon, Ebisumaru, los chicos de Powerful Pro-Baseball y hasta al pulpo de Parodius. La mecánica promete ser **sencilla y directa:** ganar la carrera, esquivar los obstáculos, utilizar los ítems como dios manda. Pero la técnica nos pondrá el corazón al borde la taquicardia, con tanto lucimiento.





Efectos de la leche

Y es que veréis efectos "imposibles". **Reflejos cristalinos, renders** bajo los sprites de los coches y, por primera vez, **transparencias,** como la del "fantasma" de la contrarreloj. La distancia al horizonte es amplia, de modo que no tendréis problemas para afrontar las curvas o descubrir los ítems. Habrá modo 4p, pero no está claro si bastará un solo cartucho.





DATOS	ADEMÁS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **Konami** •Desarrollo: **KCEK** •Tipo: **Carreras** •Origen: **Japón** •Jugadores: **1 - 4**	Participan los personajes más clásicos de Konami: el pulpo de Parodius, un jugador de Pro-Baseball...	Le hará la competencia a Mario Kart. Un buen motivo para ser rebelde.

CE



La sensación de velocidad es perfecta, casi acogota. Necesitarás grandes reflejos para dominarlo.



Los escenarios resultan muy diferentes entre copa y copa. Pero vamos, eso de ahí abajo no tiene buena pinta, así que ojo con pasar por encima...



¿Veis donde pone RANK? La primera cifra es nuestra posición en carrera, la segunda, el corte, la posición límite.



Con los botones L y R no tendréis problemas para dominar este tipo de curvas. Y frena un poco, hombre.

DATOS	ADEMÁS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **Nintendo** •Desarrollo: **NDCube** •Tipo: **Carreras** •Origen: **Japón** •Jugadores: **1 - 4**	Puedes jugar a cuatro con un solo cartucho o bien traer cada uno el vuestro. El juego es diferente.	Compra obligada. Es el primer F-Zero portátil y es una pasada. Veis cómo passssaaaaa...

RAYMAN

Mira mámá, sin piernas, sin brazos, pero con una nariz de campeonato...



Primero conquistó nuestros corazones en **Nintendo 64,** y no pasó demasiado tiempo hasta que lo logró también en Game Boy. Lejos de **conformarse con ser un gran plataformas,** Rayman se lanza ahora a por la nueva Game Boy Advance demostrando a propios y extraños que conoce la máquina como la palma de su mano (que sí, que manos sí tiene).

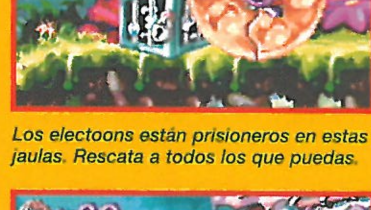
El argumento de su nueva aventura sí te sonará: debemos **rescatar al Gran Protón** mientras vamos liberando de su cautiverio a los pequeños Electoons. Sin ellos no hay armonía que valga en el mundo. No es una misión dura (al contrario, es la mar de agradable), pero sí que vamos a **tener que poner todos los sentidos** en ella. En Rayman no sólo hay saltos (que también y a tuttipplen), sino además **puños mágicos,** que utilizaremos para deshacernos de enemigos o mover ciertas plataformas, **aceleradores,** y un buen número de personajes extra que nos harán más fácil la vida. Entre ellos, **Taryazan** la semilla mágica o **Joe** el extraterrestre.

Interminable y duradero

En total tendremos que vérnoslas con **6 diferentes mundos,** cada uno una explosión de color y gráficos espectaculares que te va a hipnotizar. Eso hace **62 niveles** donde ponerse las botas y **12 fases extra**. Combinar grandes decorados con jugabilidad y la duración que prometen tantas fases, no está al alcance de cualquiera. Rayman pone la cara y dice que a narices no le gana nadie.




Lo normal será mover las piernas, pero también deberemos usar el coco.



Los electoons están prisioneros en estas jaulas. Rescata a todos los que puedas.



A nuestro amigo le sientan de maravilla los colores de la Game Boy Advance.



La variedad de fases será una de las características de este Rayman.



También tendremos que enfrentarnos a temibles enemigos finales.



A todos se nos cayó la baba cuando probamos Rayman en nuestra GBA. Enseguida lo comparamos con las versiones grandes, pero es que ni aún así: es mejor que lo que hemos visto.

DATOS	ADEMÁS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **Ubi Soft** •Desarrollo: **Digital Eclipse** •Tipo: **Plataformas** •Origen: **Reino Unido** •Jugadores: **1**	Más de 70 horas de juego. Textos traducidos a castellano.	Compra obligada. Más brillante que un rubí.





GT ADVANCE

El más realista, el más Honda, el más Mitsubishi... el más ¡¡GT!!

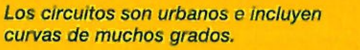
THQ ha andado lista y se ha hecho con los derechos del juego de coches que mejores críticas está levantando tras su lanzamiento japonés. **GT Advance se ha ganado el apoyo de prensa y público** gracias a su grado de **diversión, realismo e intensidad.** Las siete **marcas niponas más importantes** han participado en su desarrollo, "cediendo" hasta 40 modelos de verdad (Honda, Mitsubishi, Mazda...), que además nosotros podremos mejorar haciéndonos con las piezas originales necesarias. Para eso hace falta ganar, pero el control de GT no nos va poner las cosas difíciles.

Tampoco los circuitos querrán hacernos sufrir demasiado, si acaso divertirnos con sus curvas y giros extraordinarios, o con los cambios de luz entre el día y la noche. Y cuando lo tengas controlado, reta a un amigo a una dobles. Sabrá lo que es bueno.



DATOS	ADEMÁS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **THQ** •Desarrollo: **MTO** •Tipo: **Carreras** •Origen: **Japón** •Jugadores: **1 - 2**	Juega con los coches de las siete marcas japonesas más importantes.	¡No lo pienses mucho y hazte con él! Es el mejor de coches que va a salir ahora.





Los circuitos son urbanos e incluyen curvas de muchos grados.



A medida que ganemos carreras, iremos actualizando nuestro supercoche.

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

Participa en un campeonato de verdad, hombre, y demuestra lo que vales

No sí cuando hemos dicho que GBA iba a salir a toda pastilla, no nos faltaba razón. Aquí tenemos un nuevo y lucido ejemplar, que viene también enjoyado con **coches reales** y la parafernalia espectacular de un campeonato de **Gran Turismo japonés.** De inicio hemos visto **seis coches**, recién sacados de los circuitos genuinos del torneo Zen, y bastante **bien recreados en 3D.** Su **rapidez** también está fuera de duda ya que el juego ofrece una inigualable sensación de velocidad. Y puesto que las circunstancias cambian en cada circuito (lluvia, sol, trazadas diferentes), lo suyo es que podamos configurar ruedas, alerones... para sacar el máximo partido. Si no, puedes probar con el **editor circuitos** y hacerte uno a tu medida: es sencillísimo de manejar.



Los coches están increíblemente renderizados en 3D, y lucen así de bien...





DATOS	EXTRAS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **Kemco** •Desarrollo: **Vision Works** •Tipo: **Carreras** •Origen: **Japón** •Jugadores: **1 - 4**	Seis coches para elegir en principio, sacados del campeonato GT japonés y totalmente configurables.	Es muy rápido y jugable, pero mira también GT Advance.

ARMY MEN ADVANCE

Sarge y Vikki han vuelto. ¡¡y están más buenos que nunca!!

Quien ha jugado con Army Men, seguro que se está relamiendo desde que supo que habría una versión GBA. Imagina la **jugabilidad y diversión de esta saga** bien mezcladita con los supergráficos de Game Boy Advance. ¡El cielo! Justo donde no va a ir nunca Plastro, el comandante del ejército marrón, que tiene nuevos planes para liquidarnos.

Army "cartoon"

En el papel de **Sarge o de Vikki**, la periodista, recorreremos 17 inmensos entornos, **saltando entre el mundo de los humanos y el de los soldaditos**. ¿La misión? Luchar contra robots, extraterrestres, ácaros del polvo y soldados marrones. Por variedad, esta vez, que no quede. Y de armas tampoco irá mal: cinco diferentes. Además nos prometen novedades en la jugabilidad. Acción, disparos, pero **también laberintos, puzzles,** pilotar **tanques y barcos.** Una revolución, que llega acompañada de escenarios y personajes alucinantes.

DATOS	ADEMÁS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **3DO** •Desarrollo: **DC Studios** •Tipo: **Acción** •Origen: **EE UU** •Jugadores: **1**	17 inmensos entornos para jugar, cinco poderosas armas para combatir: ¿alguien necesita más?	La jugabilidad y estrategia de la saga, la grandiosidad de la Game Boy Advance, ¡imperdonable no tenerlo!



Soldados y originales escenarios han cambiado de look. Ahora tienen una imagen más en la línea "cartoon".



Aunque la estrategia haya aumentado en esta versión, desde luego no os vais a quedar sin las dosis de acción.



Esta vez nos pegaremos hasta contra extraterrestres. No si te digo yo que...



Vikki, la protagonista de Portal Runner, es uno de los héroes seleccionables.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Por resucitar, hasta Drácula ha resucitado. Acaba con él, ¡¡ya!!



La acción ocurre en un **castillo de Austria, en 1830. Camilla ha devuelto a la vida a Drácula,** pero justo cuando empieza a relamerse, el "vampire killer" Morris Baldwin pretende devolverle a las tinieblas. Baldwin se presenta en la escena con sus dos chavales, **Nathan y Hugh,** aprendices de cazador, que con las mismas son enviados a un oscuro lugar del castillo. Total, que Morris ha sido secuestrado y ahora es tarea de los chavales volver a poner todo en su sitio.

A por el vampiro

Aunque todo hiciera pensar que sí, no, **no elegimos personaje,** al menos en la primera partida. Los dos críos siguen caminos opuestos y a nosotros nos apuntan a uno de ellos. Lo que viene después es una **reencarnación de los mejores juegos 2D de la casa,** con mucha acción, látigos y saltos. Un camino cuajado de zonas que exigen máxima precisión.

Por movimientos y armas no va a quedar, además del látigo tendremos un cuchillo, agua bendita y animaciones como un giro con el látigo o un supersalto. Además, las **cartas coleccionables** nos darán la oportunidad de conseguir habilidades especiales.

Hay **bastantes textos** durante el juego, así que vendrá muy bien la traducción que Konami nos ha prometido, y que redondea un cartucho que va sobrado de lujos técnicos. Está más que confirmado que estará aquí en junio.

DATOS	EXTRAS	NUESTRO CONSEJO
•Compañía: **Konami** •Desarrollo: **KCEK** •Tipo: **Acción Plataformas** •Origen: **Japón** •Jugadores: **1**	Finalmente tendrá los textos en castellano. Podremos manejar diferentes tipos de armas: látigo, cuchillo, agua bendita...	El mejor Castlevania, heredero directo de Symphony of the Night.

TWEETY & THE MAGIC GEMS

Los personajes de la Warner también quieren lucirse... con un "Porky party" que os va a enganchar



Te animas a echarte un **"Mario Party" con los personajes de la Warner,** en tu Game Boy Advance? Esa es la propuesta de Tweety & The Magic Gems, la segunda aportación de Kemco (Top Gear) a la consola, que formará parte de la oferta inicial de juegos. Es eso, un **juego de tablero** en el que adoptaremos el papel de ocho de los personajes más característicos de los dibus Warner: Porky, Lucas, Silvestre...

Avanzaremos a golpe de tarjeta por distintas localizaciones geográficas (reales), a la búsqueda de las gemas mágicas (que algo tienen que ver con Tweety, pero no os contamos más).

Diversión total

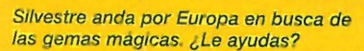
Cuando nos topemos con un **minijuego o desafiemos** a otros personajes, la pantalla cambiará a formato arcade y nos jugaremos unas pesetillas (y la honra), con las que comprar (que también se puede) gemas mágicas. Si os mola el tema, ya sabéis, 22 de junio a la venta.

DATOS
- Compañía: **Kemco**
- Desarrollo: Kemco
- Tipo: **Tablero**
- Origen: **Japón**
- Jugadores: **1 - 4**

ADEMÁS
OCHO personajes de la Warner; modo multijugador con un cartucho cada uno.

NUESTRO CONSEJO
Si es oro todo lo que reluce, te hará pasar ratos entretenidísimos.





Silvestre anda por Europa en busca de las gemas mágicas. ¿Le ayudas?



Según creemos, el juego va a aparecer traducido a castellano.



Hablando de lujos técnicos, los gráficos son impresionantes, el uso de colores y sombras es excelente y los personajes lucen bastante detalle.

HAY MUCHOS MÁS LANZAMIENTOS PREPARADOS

No están todos los que son, pero sí que son todos los que están. A estas alturas es complicado hacer una lista 100% fiable de lanzamientos GBA, pero hemos hecho lo que estaba en nuestras manos. Toma nota de lo que saldrá de aquí a final de año.

- **Chu-chu Rocket** (Sega-verano)
- **Mario Kart Advance** (Nintendo-sept.)
- **Iridion 3-D** (Majesco-otoño)
- **Pitfall the Mayan** Adventure (Majesco-otoño)
- **Earthworm Jim 3-D** (Majesco-otoño)
- **Fortress** (Majesco-final de año)
- **F-14 Tomcat** (Majesco-final de año)
- **Dark Arena** (Majesco-final de año)
- **Ready to Rumble 2** (Midway-verano)
- **Sonic the Hedgehog** (Sega-¿otoño?)
- **Golden Sun** (Nintendo-final de año)
- **WarioLand 4** (Nintendo-final de año)
- **AGB Wars** (Nintendo-final de año)
- **Puyo-Puyo** (Sega-final de año)
- **Lego Island 2** (Lego-final de año)
- **Final Fight** (Capcom-final de año)
- **Street Fighter II** (Capcom-final de año)
- **Breath of Fire II** (Capcom-final de año)
- **Lego Racers** (Lego-final de año)
- **NAMCO Museum Volumen I** (Namco-final de año)
- **Bomberman Tournament** (Activision-final de año)
- **Pinobee** (Activision-final de año)
- **Power Rangers Time Force** (THQ-final de año)

¡Mamá, tírame la bici, que la moto mola más!

EXCITEBIKE

FICHA

- NINTENDO 64
- CARRERAS
- JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **LEFT FIELD**
- Tiempo de Desarrollo: **2 AÑOS**
- Origen del Juego: **ESTADOS UNIDOS**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- El aspecto del que más orgullosos están los programadores es haber conseguido **la jugabilidad del original** dentro de un entorno gráfico a la altura de Nintendo 64.
- **Miyamoto ha estado colaborando con Left Field** para ajustar el juego (que en principio era simplemente un simulador de motocross) al espíritu arcade del primer Excite Bike.
- Y, hablando del asador de pollos (Nerón, que hay que explicarlo todo), en **excitebike.com** podéis encontrar una emulación del título NES. ¡Y sigue tan divertido como era **en 1984**! Aquí abajo está la prueba.







La espectacularidad también tiene su lado práctico. Aquí, o pegas un salto de 30 metros de altura, o torta segura.

Ningún otro título había sufrido tal demora hasta ver su secuela en el mercado. Desde 1984, BRROM! nada menos, no se ha visto un juego de motos que pegase como lo hizo Excite Bike. ¿Por qué? Eso preguntádselo a BRRUM! Nintendo, nosotros nos vamos a dar otra vueltecilla, que ya es hora... BRRAORGH!

¡"PONERSE EL CAJCO"!

¡Buenas! Mi nombre es Jimmy y mi abuelo es plasta. Tengo en mis manos el cartucho de "Amotos 46" y, si el abuelo deja de empujarme, lo voy a introducir en la Nintendo 18 cual panecillo en tostadora. Esta es la primera vez que me dejan probar el juego antes que nadie, así que no pregunto de mis actos, pues estoy más nervioso que un sargenta de pretendien... Abuelo: ¿¡QUIERES DARLE AL ON YA!? Jimmy: ...Y líbranos del mal y las tortas. AmON!


Venga, "Jiuston" mismo. No hay problemmm... ¡Cachis!


Elegir piloto, ¿eh? ¡Una Vixen! Pues un traje rojo, es lo suyo.


¡YAESTAMOSYAAAA! LALA3! LALALA2! LALALALA1! LAAA!

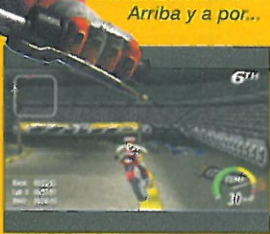

¡Aspallá! ¡Ya son nuestros! ¡Al abordaje! ¡Cuerpo a tierraoug!


No ha sido nada. Arriba y a por...


...ellos. ¿Qué es esto? Una arruga en la pista. ¡Me tuerzo!


Ni he saltado ni nada. ¡Qué difícil! A lo mejor cogiendo el...


...joysti¡PAF! ¡Abuelo, déjame! Si en dos saltos los pillo fijo.


¿Ves? Ya he conseguido saltar bien lejos por primera vez.


¡Ejem! Ahora sólo falta no caer contra los protecto¡PAF!


¡ABUELO! A la porra, toma el mando. A ver cómo los coges.

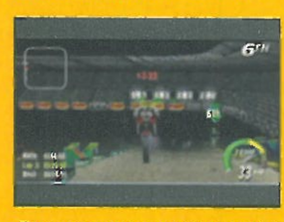

¡Trae, trae! Lo primero es acelerar con turbo, que lo hay.


¡Ya son míos, ya! En el próximo salto meto otro turb...


Así que antes hay una curva, ¿eh? Pues... ¡a la izquierda!

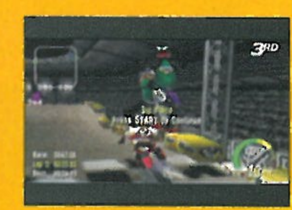

¡Huy! Bendita dislexia crónica. ¡Ahora! Izqu... ¿ya he saltado?


¡Ep! ¡Ep! ¡Quieta, muuula! Es que... mis tiempos, la cruceta.


¡Pero me voy acostumbrando! Mira Jimmy, sólo estoy a 3,2 s


¡Toma salto con trick! Y salgo en la TV, pequeñito a la dere...


¡Última curva! Voy a quedar el terce¡PAF! Jimmy: ¡Me toca!


¡Sí! ¡YO! ¡Jimmy! Tercero en su primera partida. ¡Un genio!

Válgame Zeus! Ni siquiera yo recuerdo la corta edad que ostentaba cuando jugué a esto en casa de mi lirondo tío Wenceslao... no, ¿no era Leoncio "el profundo"? El caso es que yo no tenía consola alguna, era la segunda vez que veía una NES, y pasamos la tarde dándole al Excite Bike y zampando alitas de...

¡Que alguien pare al abuelo!

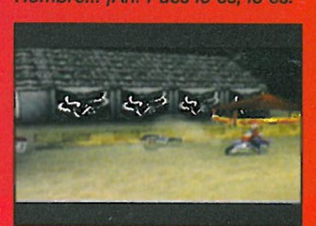
La verdad es que es normal que se ponga así, el pobre. Diríase que Excite Bike es el juego más recordado antes de Mario y después de Pong. Y vuelve, ¡vuelve a toda caña! El tiempo transcurrido del 84 aquí ha permitido que la tecnología aplicada a los juegos sea cada vez más sofisticada y que podamos disfrutarla como algo cotidiano (si tienes una Nintendo 64, claro).

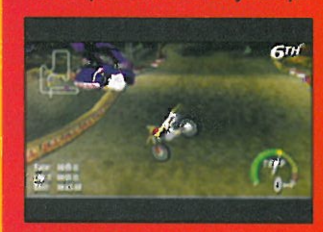
Y el Excite Bike que se nos viene encima no es una excepción. **Gracias a Left Field, mostrará un acabado técnico impresionante.** Visualmente, encontraremos **escenarios, cerrados o abiertos, en los que será difícil avistar un polígono mal puesto.** Cientos de objetos como árboles, protectores, o focos ayudarán a crear una sensación de realidad pocas veces vista en un juego de velocidad. Pero lo mejor de los escenarios de ExciteBike 64 estará en el modo especial del desierto. Dunas de suavísimas curvas, una luz solar que incide de forma totalmente creíble sobre la arena y, en la práctica ▶

ES QUE LA MOTO ME TIRA MÁS

Y tanto que tira. Sobre todo a Jimmys e inexpertos varios. Aquí tenéis unas muestras de las "galletas" que podréis comer en Excite Bike 64. Y no creáis que todo es por la inexperiencia, el abuelo también se ha metido algu¡PAF!


¡Esto es un atropello, abuelo! Hombre... ¡Ah! Pues lo es, lo es.


Las tortas a alta velocidad hacen que la moto se vaya de pí.


Y si vas de listo, haciendo caballitos, ¡no cojas un bache!


También las hay multitudinarias. Molan más si no te las das tú.


Un pequeño contacto, rueda con rueda, también te tirará.

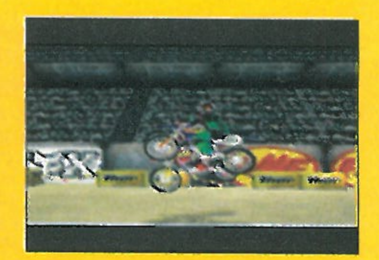

Y lo peor es no dársela y quedar frente a un obstáculo. ¡A recular!



EL circuito, aunque sea en el desierto, siempre está claramente delimitado. Si te sales de él, moto y piloto caerán al suelo.



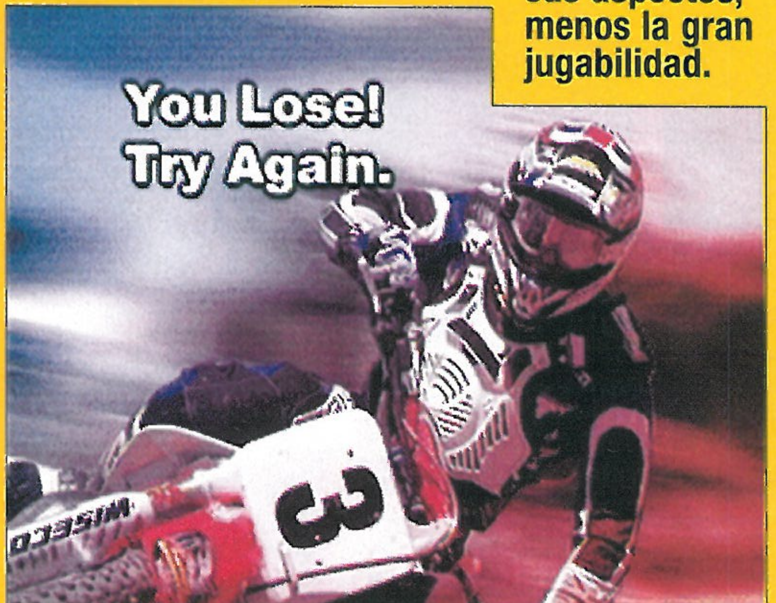
Lo que no quiere decir que no existan atajos (en los escenarios descubiertos) o te veas eligiendo entre dos caminos distintos.







El arcade que hizo historia en NES volverá a nuestras consolas renovado en todos sus aspectos, menos la gran jugabilidad.





Todos los tricks serán presentados en la pantalla pequeñita de la dere... izquierda.

Las repeticiones se muestran después de cada carrera. Las cámaras son de alucine.

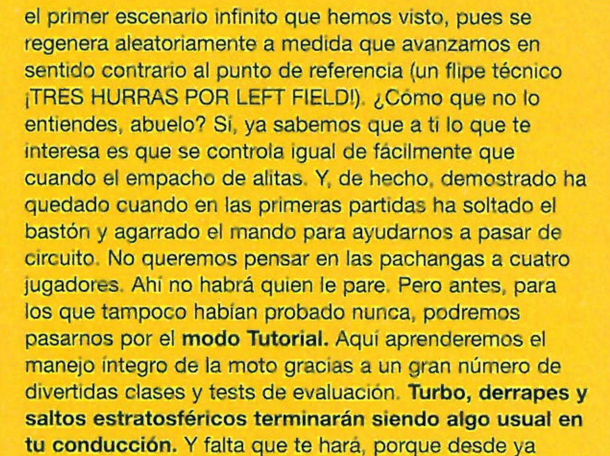






Aprendiendo a derrapar como es debido, será mucho más probable adelantar rivales en plena curva.





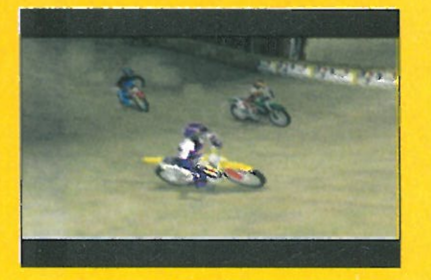
el primer escenario infinito que hemos visto, pues se regenera aleatoriamente a medida que avanzamos en sentido contrario al punto de referencia (un flipe técnico ¡TRES HURRAS POR LEFT FIELD!). ¿Cómo que no lo entiendes, abuelo? Sí, ya sabemos que a ti lo que te interesa es que se controla igual de fácilmente que cuando el empacho de alitas. Y, de hecho, demostrado ha quedado cuando en las primeras partidas ha soltado el bastón y agarrado el mando para ayudarnos a pasar de circuito. No queremos pensar en las pachangas a cuatro jugadores. Ahí no habrá quien le pare. Pero antes, para los que tampoco habían probado nunca, podremos pasarnos por el **modo Tutorial.** Aquí aprenderemos el manejo íntegro de la moto gracias a un gran número de divertidas clases y tests de evaluación. **Turbo, derrapes y saltos estratosféricos terminarán siendo algo usual en tu conducción.** Y falta que te hará, porque desde ya avisamos que no basta con ser mediocre para ir abriendo nuevos trazados. Y por supuesto, guarda montones de secretos, como en todo buen cartucho. Si ya fue un mito en NES, **será leyenda en Nintendo 64.** Al tiempo, hijitos.





Aquí estamos, a todo gas, de cabeza hacia el abismo. Tú eliges, o le das al turbo a lo bestia o te das la galleta más bestia del siglo.









Como veis, hay pilotos y "pilotas", lo que a veces hace que mires las curvas que no son y termines saltando sin moto ni nada.

¡COMO CON LAS CHAPAS!



Hacerte un circuito propio es la mar de fácil. Un claro menú te va dando las piezas para construir el circuito.



Incluso puedes crearlas tú, eligiendo si es recta o curva, la pendiente que tendrá y todo. ¡Hala, ya está terminado!



Ahora puedes probarlo. Coges a tu chaval y das unas cuantas vueltas, fijándote en la jugabilidad conseguida.



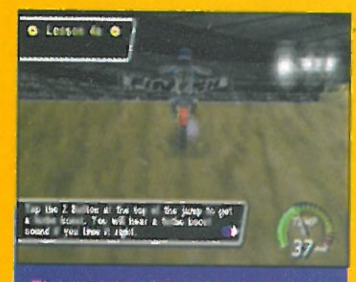
Porque si, como Jimmy, pones un gran salto seguido de una curva cerrada, te la darás seguro. Y eso no divierte nada.





Los escenarios abiertos comprenden gran cantidad de ambientes distintos. Desierto, bosque, montaña pelada...

Excite Bike 64 no será un título fácil. Deberás manejar la moto como un profesional para acceder a sus secretos y modos especiales.



EL tutorial nos enseñará, una por una, las posibilidades de control de nuestro cacharro. Deberás superar cada clase, una por una, para poder pasar a la siguiente.

CIRCUITOS ESPECIALES



Los más hábiles verán sus victorias recompensadas con la apertura de estos divertidos trazados. Entre ellos está el inacabable desierto, una arena para hacer el cabra a gusto, e incluso el EXB original.



Hay que ver, ¿eh? Lo enana que se ve la moto de la pantalla, y lo gorda que es la que casi la tapa.

TE GUSTARÁ

- El apartado gráfico. Flipante en **definición** a la vez que **suave**.
- La **cantidad de premios** a la habilidad que se esconden en el cartucho. Encontrarás hasta partidos de fútbol con moto.
- Hacer **tu propio circuito** y dejar jugar a un supuesto experto.
- Echar unas **partiditas a cuatro** jugadores en cualquier circuito.

NO TANTO...

- La sensación de que todo va un poco **lento** en algunos apelotonamientos de pilotos.
- No sacar ningún secreto en toda tu vida porque eres tan hábil en la moto como Jimmy en la cocina.
- Apostar un filete empanado de los buenos, de los de la Mari, en una carrera contra el abuelo.
- Y ver engordar al vetusto jugón.

Busca la review completa con todos los detalles y secretos de Excite Bike 64 en Nintendo Acción nº104

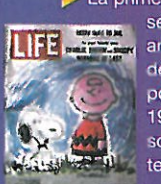
Hala, pues tu también tienes tu juego de tenis



DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- TENIS
- AGOSTO
- Compañía: **INFOGRAMES**
- Equipo: **MERMAID STUDIOS**
- Tiempo de Desarrollo: **8 MESES**
- Origen del Juego: **EE.UU.**

ADEMÁS SABEMOS QUE



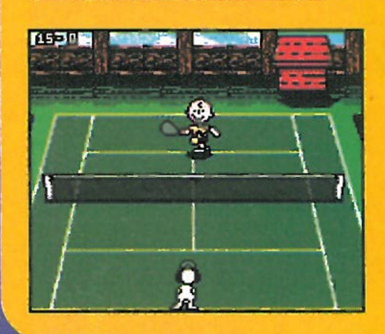
- La primera tira cómica de **PEANUTS** se publicó en siete periódicos americanos el 2 de octubre de 1950. Snoopy fue la portada de Life en marzo de 1967. Si queréis más detalles sobre Snoopy, sólo debéis teclear **Snoopy.com**

TE GUSTARÁ

- El control y la dinámica de juego. No tardas ni un segundo en hacerte con los mandos.
- La guinda: Snoopy y sus amigos. Buen aspecto, mejor sonrisa.
- Modo dos jugadores con cable link. Obligado probarlo.

NO TANTO...

- Quizá resulta demasiado parecido a Mario Tennis, aunque a nadie le amarga un dulce.
- Que se nos acabe demasiado pronto...¡exprímelo!



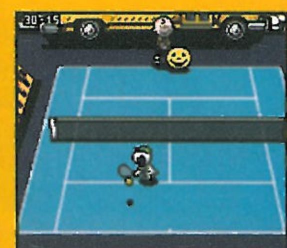
El cóctel personaje popular-juego de tenis se ha puesto de moda. Tras Mario, le llega el turno a Snoopy, otro insigne que sale bien parado.

Aquí tenemos **otro gran juego de tenis** que se construye a la medida de una estrella. Camelot y Nintendo lo bordaron con Mario, y ahora es el turno de Snoopy, que se estrena con una raqueta en las manos, y se deja hacer por un también "novato" grupo de desarrolladores. Aunque quién lo diría, a la vista de Snoopy Tennis. ¡Menudo estreno! El juego no sólo **rezuma del feeling de los Peanuts,** sino que además dispone de jugabilidad, ritmo y exquisito control. Dicho de otra manera: Snoopy no va a ser el "gancho" que os convenza para haceros con el juego; va a ser la guinda.

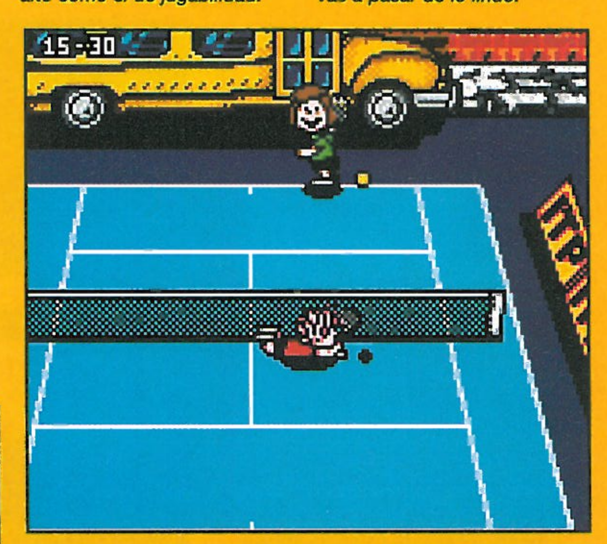
Para los fans de Snoopy, tenéis el plantel de jugadores al completo. Hay **8 tenistas disponibles** y **4 secretos** (como Woodstock, el pajarillo). Búscalos en los cinco diferentes modos que presenta, especialmente en el campeonato, que merece premio de lo competido que resulta. En los demás encontrarás además mucha **risa y extras de lujo:** qué tal un squash sobre una pista entre dos montañas, y un partidito con todo tipo de ítems de por medio... Tienes **nueve pistas** donde cuidar el revés y dar brillo al derecho. Si te mola Snoopy, reconocerás los escenarios: forman parte del cómic. Un bosque, la playa. No en todos jugarás igual, aunque también dependerá de quién hayas elegido para competir. Tampoco todos los personajes son iguales. Aunque te divertirán lo mismo.



El nivel de competición es tan alto como el de jugabilidad.

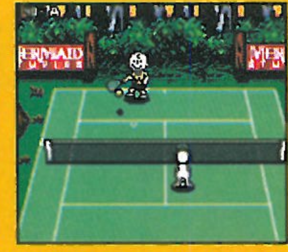


Si eres Snoopyfan, aquí te lo vas a pasar de lo lindo.

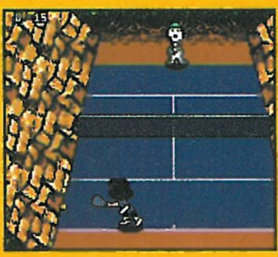




Tenemos 8 personajes seleccionables y 4 ocultos.



Originales pero fieles al cómic son las 9 pistas de juego.



El modo squash se juega entre cuatro paredes.



Una opción nos permite decidir qué campo ocupamos.

MODO NORMAL O SUPER





*Hasta **cinco modos de juego** tienes para elegir. Todos raqueta, en mano, por supuesto, pero con diferentes propuestas. El más divertido es el Power Mode, en el que golpeando los iconos que aparecen en la pista adquirimos cada uno de sus poderes especiales.*

CONCURSO

THUNDERBIRDS™

CONQUISTA EL ESPACIO JUGANDO CON NOSOTROS















20 JUEGOS

BASES

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Nintendo Acción, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "THUNDERBIRDS".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE, que ganarán un Juego para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Mayo hasta el 25 de Junio de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Junio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de 2001 de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

C.P. TELÉFONO

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: POCKET STUDIOS
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: TEXTOS EN ESPAÑOL
- Edad: + 13 AÑOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ (3 RANURAS)

- 1 JUGADOR
- 1 ISLA (6 LOCALIZACIONES)
- 3 ARMAS: PISTOLA, ESCOPETA Y BALLESTA
- GRÁFICOS ALTA RESOLUCIÓN



- PRECIO:
  6.490 PTA (39 €)

OK Nintendo Acción

Brilla con luz propia

ALONE IN THE DARK

Bienvenidos al juego por el que hemos estado sufriendo durante meses. Dolía ver las pantallas y no poder jugar, pero... ¡YA ES NUESTRO! ¡JAJAJA! ¿Quién se ha reído, si nosotros no...? Glup!

¡Miedo, me da!

Empezar a calificar los gráficos sería tan tonto como decir que la Gioconda "es bonita, mola". El nivel alcanzado, evidentemente, **llega al tope de GBC.** Y esa dedicación al apartado gráfico es la que da pie a la **atmósfera inquietante** de Alone.

La misión, conseguir una estatua rarísima con poderes ocultos, comienza siendo ya una pesadilla. En el bosque inicial se puede apreciar la maldad que nos acosa en los **agobiantes ángulos de cámara, la espesura de la niebla, los ojillos rojos** que salen de vez en cuando... Y dentro de la casa (supuestamente deshabitada) la sensación va "in crescendo". Mientras nos morimos de miedo entre habitaciones "entomatadas" y desordenadas con entusiasmo, debemos ir **buscando objetos como llaves, textos informativos o nuevas armas,** para desenvolvernos en la **aventura más aterradora** jamás vivida por un usuario de GBC. Es la primera vez que un título GB consigue ponernos "alerta" por su ambientación gráfica, sonora y argumental. Es, decididamente, una **obra maestra,** única en su género. Pero, como todo precursor, tiene "olvidos". Uno de ellos, poner las cosas difíciles. Las **escenas de lucha,** además de "cortar el rollo investigador", resultan **algo insulsas,** y puedes llegar a odiarlas cuando lleves horas jugando. Sencillamente, retrasan. Aunque tampoco está tan mal pensado, porque el juego es más corto de lo deseado. Si tienes una GBC, no te lo puedes perder, pero que conste que deja con ganas de mucho más tema.



¡VENID A MÍ!
Las escenas de lucha duran lo que tardes en cargarte a los pocos enemigos que salgan. Son fáciles si te mueves poco y olvidas los ítems de munición.

¡UARGH! ¡QUE SE MUEVE!







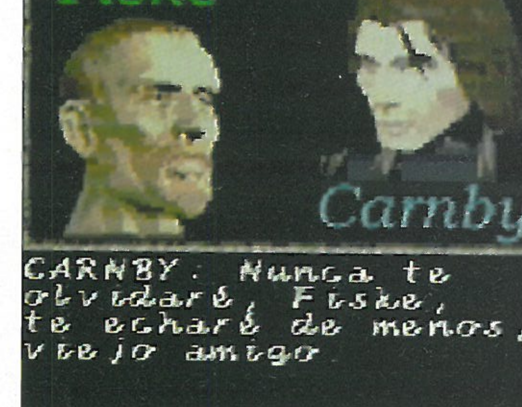
Hombre, claro. El personaje va hacia donde queramos, manteniendo un tamaño proporcional a la distancia a la cámara. Ah, ¿no era eso? ¿Los escenarios? Sí, pero menos. Sólo en ciertas pantallas encontraremos elementos móviles. Un bicho feo que vive en las alcantarillas lo hace. Y el fuego, además, suena casi real. ¡Y todo en una GBColor!



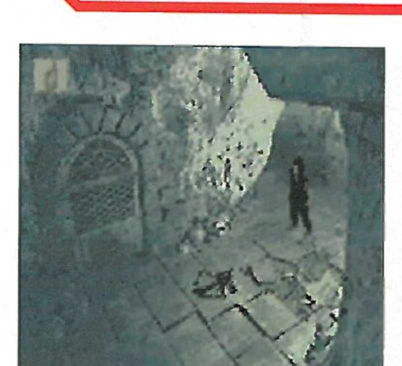
Cualquier armario, puerta, verja o lo que sea, debe ser abierta. Más que nada, por si tiene algo útil dentro.



Los lugares que requieren mayor detalle gráfico sufren menor uso del color. Limitaciones de GBC.



CARNBY **Es el impasible protagonista de la aventura. Acude a Shadow Island para resolver el misterio creado por la muerte, en extrañas circunstancias, de su compañero de aventuras, Fiske.**





Ya nos dirás cómo porras se consigue tan buen efecto de iluminación si no es con unos grafistas que dan ganas de invitarlos a cenar.



EL MALO: MORTON

El culpable de todo este tinglado es un tío forrado de dinero, y muy feo, que ha usado la estatua maligna.



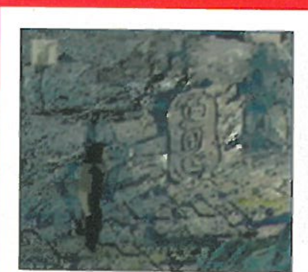


Aline es un apoyo psicológico. La jefa de la misión termina siendo una amiga.



No hace falta acercarse, de verdad. Esos rayos de la puerta hacen pupa.

LO MIRES POR DONDE LO MIRES, ESTÁ BIEN HECHO



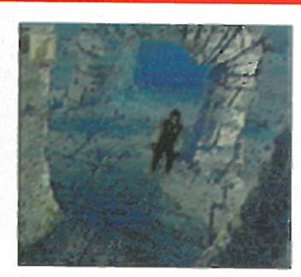
Si la cámara es cercana, el detalle es impresionante.



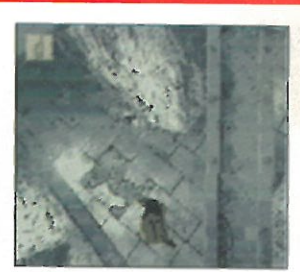
Cámara trasera. La luna, la chepa de Carnby, niebla... ¡buf!



Desde lejos, Carnby es enanín pero podemos ver el paisaje.



A veces la cámara está girada, para provocar inestabilidad.



Las tomas verticales también se usan con el fin de asustar.

¿Te gustan las aventuras? ¿Tienes ya Scooby Doo? Pues mira nuestra guía completa en la página 50



A nuestro protagonista, Carnby, le debe molestar la luz; siempre se va metiendo en lo más oscuro. ¿No sería mejor comprarle unas gafas de sol?

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Ejem... ¿Os vale con que digamos TODO? Es lo más increíble visto en GBC.

▼ A veces el gráfico del prota se resiente en su definición.

SONIDO


▲ Muestra sonidos digitalizados, como graznidos, crujidos o, muy bueno éste, el crepitar de las llamas.

▼ Sólo hay música en momentos puntuales. Aunque tampoco se echa de menos.

JUGABILIDAD


▲ Entre argumento y ambiente, querrás seguir jugando ininterrumpidamente hasta acabar con el misterio.

▼ Las secuencias de lucha: sosas y de control malillo.

DURACIÓN


▲ La gran cantidad de estancias hace que te desorientes con facilidad.

▼ Pero, en general, es corto y los problemas "gordos" resultan un pelín fáciles.

TOTAL

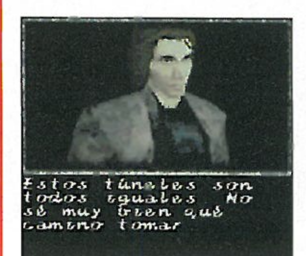

- Viendo una sola pantalla, las ganas de jugar a "eso tan guachis" son irresistibles.
- Demuestra que, si no se ha hecho antes un juego así, no es culpa de las limitaciones de GBC.
- Los menos expertos en aventuras ya tienen el juego perfecto para comenzar a disfrutar del género.

EL RANKING

1. **Alone in the Dark.**
2. **Scooby Doo.**
3. **Casper.**

GBC se ha prodigado bien poco en aventuras a secas. Si te gusta el género, aquí tienes lo poco que se ha hecho. Los honores se los lleva Alone, pero si quieres reírte en vez de temblar, te recomendamos Scooby Doo, también divertido y con calidad. Aunque los textos, en inglés.

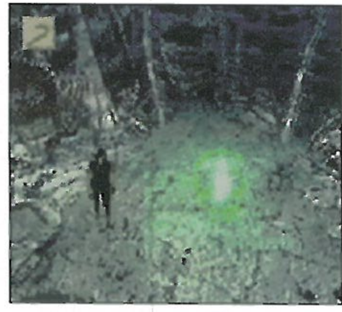
EL OBLIGADO LABERINTO



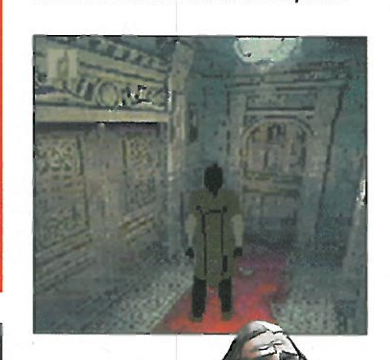


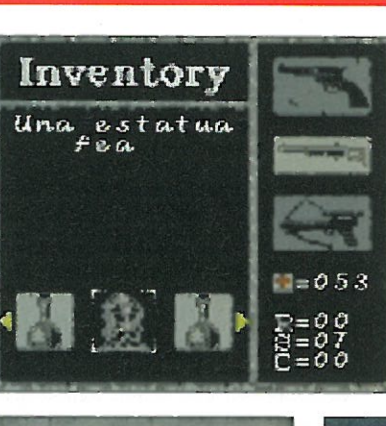


Toda buena videoaventura tiene por ahí, en medio del "pon esto aquí pero encuentra lo otro", una zona liante, llamada laberinto por los eruditos. Lo normal es no poder pasar de ese punto hasta que miras la solución en alguna guía, pero Alone nos lo pone algo más fácil. Tú ve probando y eliminando posibilidades. Saldrás de él en dos patadas.

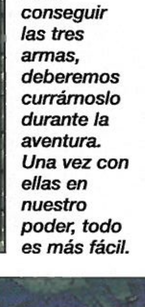


Además de puertas y escaleras, también usaremos el teletransporte.





Para conseguir las tres armas, deberemos currárnoslo durante la aventura. Una vez con ellas en nuestro poder, todo es más fácil.





MIRA QUE ERES RATA

No es ratería, es que todo lo que encuentres debes cogerlo por si te sirve para algo. Además de objetos clave como el explosivo, recogerás muchas llaves, pociones y munición.

EL MIEDO parecía imposible de conseguir en una consola portátil. Alone ofrece esa sensación a base de gráficos, sonidos, cámaras y un misterioso argumento.

¿De verdad es GBC? Ah, pues sí, ya veo









Cada vez que nuestro protagonista consigue dar un paso importante en la aventura, la pantalla se llena con una **imagen estática alucinante**, que aprovecha el potencial de GBC. Pero, como todo tiene un límite, y la memoria de los cartuchos no es una excepción, quizá tal belleza y variedad gráfica haya afectado al tamaño de la aventura. Se nos hace algo corta.



CONCURSO
EXCITEBIKE 64
Excitebike TM 64 © 2000, 2001 Nintendo. TM, ® and the "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
SORTEAMOS
15 JUEGOS
NINTENDO 64
EXCITEBIKE 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO 64
Nintendo
BASES
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Nintendo Acción, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "EXCITEBIKE".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán QUINCE, que ganarán un Juego para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Mayo hasta el 25 de Junio de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Junio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de 2001 de la revista Nintendo Acción.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE / APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA
C.P.
TELÉFONO

¡Salva la partida antes de irte a la cama!

LAS SUPER NENAS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: BAM!
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS EN ESPAÑOL
- Fases: 3 EPISODIOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- CABLE GAME LINK PARA INTERCAMBIAR CROMOS
- 1 JUGADOR

- PRECIO:

6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 73
Pequeñitos, compactos y con poco detalle en los escenarios. Tampoco son muy variados.

SONIDO 77
Música marchosita para dar ánimos, efectos típicos pero con calidad y algunas voces ruidosas.

JUGABILIDAD 83
Control fiable y desafíos accesibles pero retantes. Pica: conseguir 171 ítems no es fácil.

DURACIÓN 85
Cada capítulo es bien largo. Aunque lo que mantiene el reto es conseguir el 100% y los secretos.

TOTAL 82

Supera tus prejuicios y mira de frente a la página. Sí, estás ante dibujitos de niñas de ojos enormes, pantallas rosas, y encima el juego se atreve a llamarse "Las Super Nenas: el malvado Mojo Jojo". Deja de mirar a los lados, so alienado, y...

¡Plántale cara!

No es fácil que un juego con **sprites pequeños, simple gráficamente** y, en un primer juicio, tan... tan "tonto", que consiste en recoger todos los ítems de un escenario, guste a todo el mundo. El que se acerque empezará a despotricar, pero déjale jugar diez minutos, y verás cómo se va callando. Primero, porque todo eso del nivel técnico empieza a dejar de importarle; **pondrá los cinco sentidos en encontrar todos los objetos** del primer escenario. Y lo segundo, porque eso de "tonto" empezará a aplicárselo a sí mismo cuando pierda una vida, o no complete el 100% de la fase porque no encuentra 3 ítems.

Afortunadamente, no todo es dificultad. Contamos con la ayuda de un **control ejemplar** (con inercia, pero cómodo), y las capacidades de volar y golpear a los malísimos. Además, también hay ítems que recuperan la capacidad de vuelo, alguna vidilla, y otros que brindan la posibilidad de llamar a las demás Supernenas para poner a caldo a los enemigos. Y nada más. La **simpleza de argumento** es pareja al desarrollo de los capítulos de TV. Es un estilo, no un defecto. Si no "cedes" a su jugabilidad, no va a gustarte. Si te engancha, ansiarás las dos próximas entregas de las Supernenas.

Algunos lugares secretos tienen pistas evidentes.



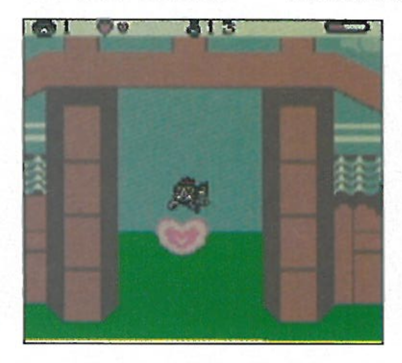
Los enemigos finales van siendo más dificilillos.

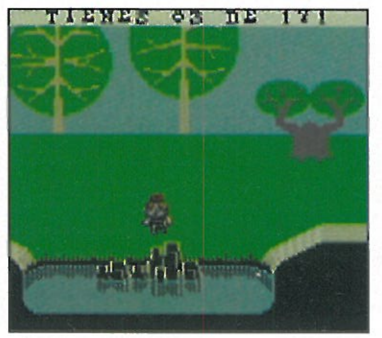




Pétalo congela a los malos con su "aliento helado".







PÉTALO: ¡EH! ¡UN CROMO... ME MUERO DE GANAS DE ENSEÑÁRSELO AL PROFESOR!

LOS CROMOS DE INTERCAMBIO

Están escondidos por todo el juego. Si encuentras uno, al terminar la fase (o al morir, lo que será más normal), podrás verlos en la pantalla. Pero eso no es lo bueno. Resulta que, como se esperan otros dos títulos de las Supernenas, podrás intercambiarlos con usuarios de los tres cartuchos.

Llama a tus nenas por la línea directa







Y no hace falta carraspear. Basta con pulsar Select para que aparezca el menú de Supernenas disponibles: Pétalo, Cactus y Burbuja. Si llamas a una de ellas, dará una tunda de palos extra al enemigo.

A flechazo limpio

PORTAL RUNNER

Vikki Grim, uno de los personajes secundarios de la famosa saga Army Men, de 3DO, ha decidido probar suerte en solitario y se ha embarcado en una aventura donde tendrá que saltar, disparar flechas y atravesar mil y una (bueno, quizá no tantas) puertas de teletransporte. ¿Quieres saber cuál ha sido el resultado?

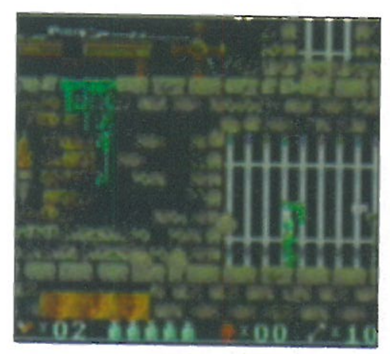
Cambiando de tercio

El objetivo que nos propone Portal Runner es tan sencillo como ir **coleccionando monedas rojas** por cada uno de los niveles y utilizarlas para cruzar el correspondiente teletransporte, que se activará cuando tengamos un número determinado. Por supuesto, no es tan fácil como parece, ya que cada mundo está poblado por curiosas criaturitas y jefes de nivel que harán todo lo posible por fastidiarnos.

Como veis, el juego se desliga por completo del planteamiento de Army Men, que se basaba en el cumplimiento de distintas misiones donde primaban la acción y la estrategia, y se convierte en un **título muy plataformero con tintes de acción.**

Evidentemente, el cambio de estilo ha afectado de manera directa al tratamiento gráfico, donde **la perspectiva aérea ha dado paso a una efectiva vista lateral,** con sprites más grandes moviéndose sobre unos fondos ricos y variados.

Respecto a la jugabilidad, **el control es bastante bueno,** y Vikki obedece al instante a nuestras órdenes, que lamentablemente siempre serán las mismas: saltar o disparar. Ahí es donde reside el mayor "debe" del programa, **su monotonía,** ya que si no eres fan del género puede resultarte algo "aburridillo" al cabo de un tiempo. Los demás, la gran mayoría, lo encontrarán muy recomendable.

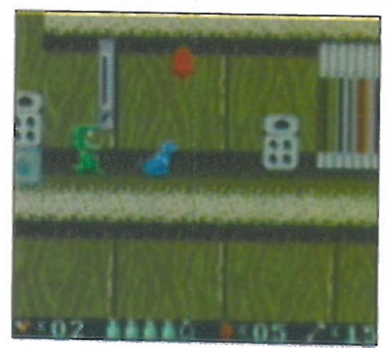

Según vayas avanzando, los niveles irán complicándose en la misma proporción.


¡Una vida extra! Bueno, la verdad es que no te será muy difícil encontrarlas.


Este brujo es uno de los jefes finales. ¡A por él!

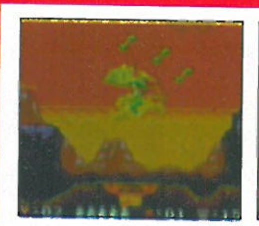
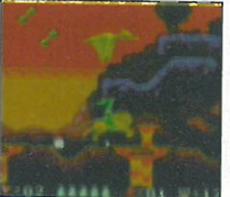
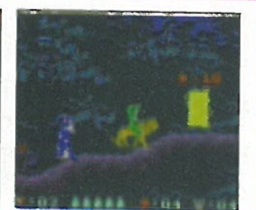

Estas son las puertas que tienes que cruzar.


El arco y las flechas son el arma principal de Vikki.


¡Una de las monedas rojas! Deshazte del perrito mecánico y consíguela.

PISTA El truco del juego consiste en no quedarte sin flechas. Con ellas, siempre podrás encargarte de los enemigos y así ir sumando más moneditas rojas.

"CONDUCIENDO" LEONES

Para dar un poco más de variedad al asunto, de vez en cuando tendrás la oportunidad de ir montado a lomos de un fiero león. Además de ir más cómodo, **serás totalmente invulnerable durante unos segundos,** así que aprovecha el tiempo para conseguir más moneditas "colorás".

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **3DO COMPANY**
- Desarrollador: **HANDHELD GAMES**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS-ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **43 NIVELES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- PRECIO: **5.995 PTA 36 €**

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 82
Notable para el diseño de personajes y decorados, y sólo regular el uso del color.



SONIDO 86
Gracias a la tecnología MusyX, se ha conseguido un nivel más que aceptable.



JUGABILIDAD 88
Pese a que pueda hacerse algo cansino, ofrece buena diversión desde el principio.



DURACIÓN 85
No es que sea eterno, pero sus más de 40 (cortos) niveles dan para bastantes horas de juego.

TOTAL 87

Una de passwords: Para avanzar unos cuantos nivelillos, tan sólo tienes que introducir... NBBD

Yo soy repartidor de "piezzas" en Johto

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **4 NIVELES DE DIF.**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **DE 1 A 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS.**

- PRECIO: **6.490 PTA 39 €**



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Tienen el estilo de la serie de Televisión. Bastante buenos.

SONIDO 86
Melodías de las de ponerse nervioso y buen acompañamiento de efectos: ¡bloing! ¡skench! ¡tring!

JUGABILIDAD 98
A veces necesitas que el control sea aún más rápido. Cuando te hagas a él, no lo soltarás.

DURACIÓN 91
Queremos muchos más Pokémon, sí, pero entre modos, secretos y premios, es bastante.

TOTAL 94

Aquí llega un nuevo título Pokémon que, como sabréis si estáis al tanto de los juegos para N64, es la réplica en GBC de Pokémon Puzzle League. Como dice el propio título, es un puzzle, así que esta vez la forma de conseguir Pokémon pasa por utilizar bien "el coco".

¡Cerebro, vamos!

Sí, sí, anímalo porque la cosa está dificililla. Como en N64, el juego sigue consistiendo en conseguir que **las fichas formen filas o columnas de tres o más unidades iguales,** utilizando para ello un cursor que las cambia de sitio. Las fichas van saliendo por abajo, empujando a las que ya hay y, si tenemos la desgracia de que llenen la pantalla, a correr al campo. Como siempre, difícil de explicar pero fácil de entender una vez se prueba. Si ya has jugado con **Tetris Attack,** también en Game Boy, lo comprenderás enseguida, porque la mecánica es prácticamente la misma en ambos.

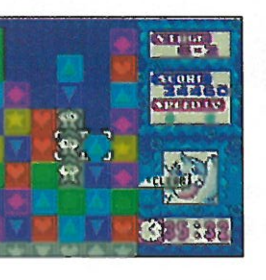
Y cuando el cerebro empieza a funcionar y los dedos a responder, **no puedes aguantar un día sin jugar. Adicción pura** es la mejor definición de PPC, tal como es la de los buenos puzzles. Y más, porque resulta que **la unión del fenómeno Pokémon le da aún más gracia** a la novedad. En uno de los **ocho** (¡buf!) **modos** del juego aparecemos con los **tres Pokémon iniciales de las ediciones Oro y Plata,** y vamos **recorriendo Johto,** fase a fase, enfrentándonos a otros entrenadores. Lo bueno es que, quizás, alguno de los entrenadores que encuentres te darán su Pokémon y podrás **reunir un equipo de nueve** (si haces los trucos adecuados y ganas los combates). Y si has jugado Pokémon tendrás dentro el gusanillo de "hazte con todos". Así que... **¡a por él!**

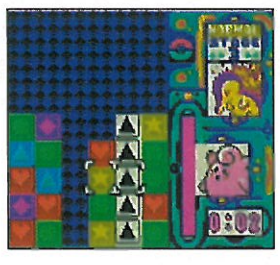


Los Pokémon ponen gestos de alegría o sufrimiento al atacar o recibir. ¡PI! ¡KAKA!



Una buena puntuación en el modo Línea lleva a enfrentamientos "inesperados".

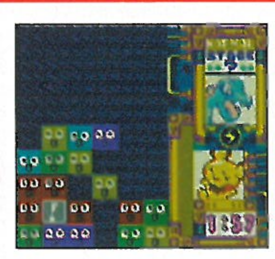








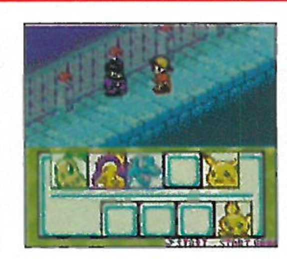
¡QUIERO MAS POKéMON!



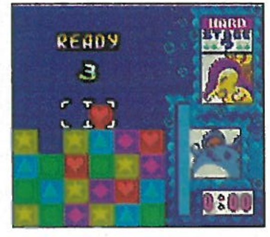
Si aparece un entrenador inusual, con un Pokémon inusual, véncele y...



...¡ganarás su Pokémon! Algunos ponen mucha cara de pena, pero es para ti.



Y no sólo están Pikachu o Pichu, hay hueco para otros cuatro Pokémon secretos.



Mira por dónde, Marill está a punto de caer en nuestras zarpas. Relajaditos y a ello.

¡¿De verdad te resulta fácil?! Mantén presionado Select y pulsa A para entrar en el nivel SUPER HARD

¡Títeres al rescate!

THUNDERBIRDS

Quién no ha visto alguna vez, después de tantos años (más de 40), esa curiosa serie de televisión que da título a este cartucho, tan original, tan interesante, tan... tan... tan... "especial". En fin, como, obviamente, lo nuestro no son las críticas televisivas, deberíamos centrarnos en los que nos concierne. A ello.

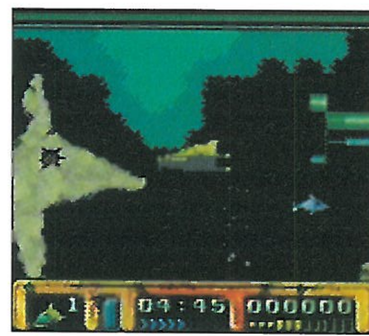
Original historia...

The Hood, villano obsesionado con gobernar el mundo, vuelve a la carga con pequeños pero sospechosos movimientos que no auguran nada bueno. Y, como miembro de los Thunderbirds, acabas de ser reclutado para plantarle cara y de paso salvar al mundo. Así, antes de nada tendrás que superar un **entrenamiento preliminar** que nos familiarizará con las naves de las que disponemos. Desde el **Rolls Royce o el Thunderbird 2** (nave terrestre), hasta el TB 3 (cohete espacial) o el TB 1 (similar a un F-16), en total **6 cacharros.** Cada uno con objetivos y escenarios diferentes, como transportar con cuidadito una bomba, o rescatar a todos los civiles de una base aérea.

Además, **cada aparato tiene control y perspectiva propios.** El TB 2 se maneja a ras de suelo desde una vista cenital, mientras que el TB 1 tira de perspectiva lateral. El scroll en alguna de ellas es algo alocado, acelerándose o frenándose en seco, aunque el control resulta óptimo.

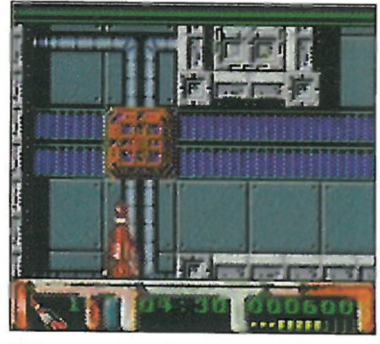
Metidos ya en materia técnica, el ambiente ofrecido queda algo vacío en cuanto a escenarios, aunque tanto las melodías como los FX consiguen sumergirnos en la acción.

Resumiendo, los defectillos no son nada ante la **gran variedad de misiones que haremos frente y su hábil incursión en el desarrollo de la historia.** Es lo que realmente llama la atención de TB. Y todo con una gran fidelidad respecto a la serie y con textos en castellano.





Manejando el avión, nuestro objetivo es rescatar a los rehénes, evitando los disparos de una barbaridad de malos.



El inmenso espacio ya no servirá de cobijo al malvado "The Hood". Allí estaremos con nuestro cohete, el TB3.



¡40 tacos y ni una arruga!





Las escenas en alta resolución con las que se nos informa de los objetivos de cada misión están directamente extraídas de la serie televisiva. No asustarse, ni por la pinta ni por el lenguaje, pues se habla en castellano.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **SCI**
- Desarrollador: **PUKKA GAMES**
- Tipo de juego: **ARCADE DE ESTRATEGIA**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **6 MISIONES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR.**

PRECIO:
6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Escenarios pobres en detalle. Pero reconoceréis muchos elementos de la serie de televisión.

SONIDO 79
Los efectos sonoros podrían haberse mejorado bastante.

JUGABILIDAD 86
El control ofrece gran estabilidad, pero en algunos casos el scroll entorpece el desarrollo.

DURACIÓN 89
Las seis misiones con sus subniveles alargan la vida del cartucho, aunque el argumento a la larga puede aburrir.

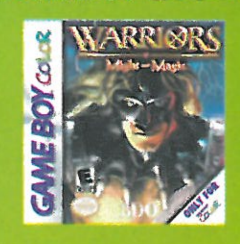
TOTAL 87

Más guerreros que "héroes"

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: 3DO COMPANY
- Desarrollador: CLIMAX
- Tipo de juego: ACTION-RPG
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Fases: 9 MUNDOS, 20 NIVELES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

- PRECIO: 6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Excelentes en las escenas cinemáticas. Decentes durante el transcurso de la partida

SONIDO 76
Tranquilas melodías que no son capaces de crear ambiente.

JUGABILIDAD 72
El control es algo durillo durante las peleas, y los textos están en inglés. ¡Pong! Penalización.

DURACIÓN 80
Su historia y puzzles terminan "liándonos". Si buscabas algo difícil, acertaste.

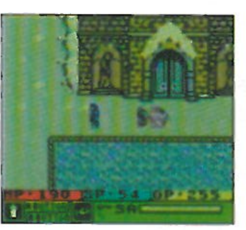
TOTAL 79

El Gran Inquisidor (con ese nombre, ya poco bueno esperamos de él) ha acusado a Alleron, noble capitán de la guardia, de practicar brujería negra. Alleron, un tanto anonadado (todo hay que decirlo), no responde cuando se le señala como culpable de los cargos (todos los grandes y sacrificados héroes hacen lo mismo, son como niños). Y tras ponerle una máscara de culpabilidad en el rostro, es arrojado a las mazmorras (lo de la máscara me suena de... no sé...).

¡Pues hala, a rolear!

Con este argumento se inicia la nueva propuesta de **3DO** Company para disfrutar del Rol en nuestras portátiles. Como en los clásicos del género, manejaremos a Alleron en la búsqueda de su honor e identidad perdidos, a la vez que desentramamos una **compleja historia** que se desarrolla a través de más de **20 niveles** localizados en 9 mundos. Para ello **dialogaremos** con una enorme cantidad de personajes, nos desharemos de cientos de enemigos y compraremos e intercambiaremos multitud de pertenencias y hechizos que nos harán la vida muchísimo más fácil a medida que avancemos.

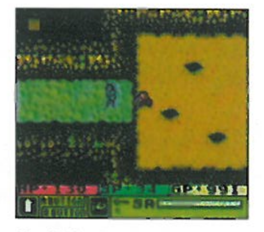
Técnicamente muy decente, tiene un argumento largo y complejo que, si logra engancharte, te pegará a tu Game Boy durante bastante tiempo. Además, la perspectiva aérea permite movernos con facilidad por el mapeado. En la parte negativa hay que apuntar un **frustrante sistema de combate** y el idioma, ya que el juego llega tal cual lo "parieron". Pero por lo demás, seguro que sabrá satisfacer a los fans del action-RPG.



Los decorados ofrecen una lograda ambientación.



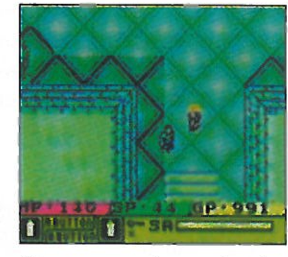
Esto me recuerda a cierta película de alienígenas...



Un bicho feo pretende asustarnos. Pobrecito...



Algunos acertijos nos complicarán la vida.

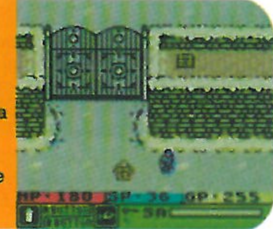


Conversar con los monjes de este templo será esencial.

CAMBIO
Lo nuevo de 3DO plantea un estilo de jugabilidad más activo respecto a Heroes of M&M.

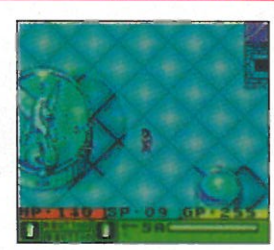
ASÍ EMPIEZA TODO

Nuestra aventura comienza en una cárcel a punto de venirse abajo, donde llegamos tras caer en desgracia ante la corte (y de bruces al suelo, también). Un fiel amigo nos abre la puerta de la celda y nos entrega un escudo, tras lo cual fallece (una costumbre de los amigos de los héroes, esto). A partir de ahí, tendremos que averiguar nuestros objetivos en cada nivel.



AQUÍ HAY MUCHO PELIGRO







Algunos de los niveles muestran un **aspecto imponente.** Pero el turismo no es nuestro objetivo, y por tanto no podréis quedaros mirando por mucho tiempo. Ante la avalancha de enemigos, nada como tirar de armas, habilidades y hechizos. Ellos garantizarán nuestra supervivencia.

Personaje de Leyenda... ¿o chico de los recados?

ROBIN HOOD

El Paladín de los humildes, el príncipe de los ladrones, el rey de los proscritos del bosque de Sherwood... sigue sin llegar el momento en el que su maravillosa historia se transforme en el videojuego que se merece. Con ustedes, el último intento de la mano de Electronic Arts.

Arco, flechas... pero poca astucia

Se huele desde el principio el **enfoque tipo Zelda** que se ha tratado de dar al cartucho, pero el parecido final ha quedado reducido a la "jeta" de Robin y a la cámara cenital. **Fases de Rol intercaladas en otras de simple progresión con disparos,** no pueden acercarse al encanto de un action RPG en toda regla, sobre todo si ambos tipos de fase se reducen a tan poquilla cosa.

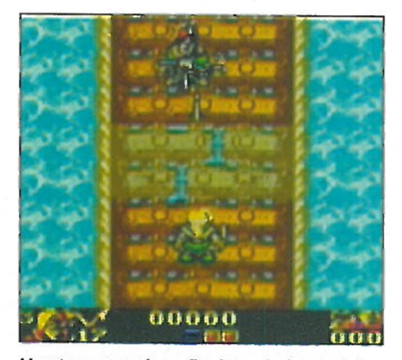
Cuando toca una fase de acción puedes subir corriendo ignorando a los enemigos, practicando el dribbling; y si hay que conversar con los habitantes de los pueblos, únicamente tendrás que seguir sus instrucciones, recorriéndote todo el escenario para que te encarguen un nuevo trabajito: **nada de puzzles, simples recados.**

Además, **la parte técnica no es capaz de "maquillar" el resultado.** Los movimientos son lentos en los tres personajes (Little John y el Hermano Tuck se incorporan al equipo) y la verdad es que ofrecen muy poca variedad. Los gráficos son lo único que salvamos. A ver si para la próxima tiene más suerte Robin...




Prepárate a aguantar la parrafada de cualquier transeúnte que te encuentres.

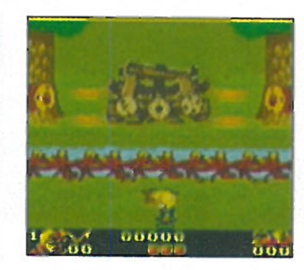




Hay tres enemigos finales a lo largo del juego. Uno es Little John.









TRES EN UNO







Robin y sus flechas tienen compañía en este cartucho. Puedes manejar al **Hermano Tuck**, que **lanzará bolas mágicas** capaces de convertir en sapo a sus enemigos, y a **Little John** y su bastón giratorio. Una buena defensa.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: PLANET INTERACTIVE
- Tipo de juego: ACTION RPG
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Fases: 12
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- PRECIO: 5.990 PTA 36 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Resultones, pero no demasiado variados. No son lo peor del juego.

SONIDO 60
Lo puedes quitar en el menú o bajarlo y así ahorrarte pilas.



JUGABILIDAD 69
El control tiene pocas posibilidades, las fases son repetitivas y es muy lento.



DURACIÓN 78
Las fases se dividen en ocasiones en dos capítulos distintos; en este sentido la duración es suficiente. El problema es lo fácil que resulta esquivar las flechas enemigas.

TOTAL 73

Si te cansas de empezar siempre en la primera fase, puedes escribir este bonito password **B8SN7M**



Más plataformas para los "peques"

FLIPPER & LOPAKA

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: PLANET INTERACTIVE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Niveles: 16 FASES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

PRECIO:
5.995 PTA 36 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Bien acabados tanto sprites como decorados. Los personajes se mueven con absoluta soltura.

SONIDO 80
Típicas cancioncillas más o menos pegadizas acompañadas por unos decentes efectos

JUGABILIDAD 83
Aunque no aporta nada nuevo a lo que ya conocíamos, llega a hacerse entretenido.

DURACIÓN 77
Como ya hemos dicho, la orientación infantil del juego lo hace sumamente fácil.

TOTAL 80

Aunque el género de las plataformas sea uno de los más "trillados" en Game Boy, Ubi Soft vuelve a la carga y nos trae un título protagonizado por el delfín más famoso del mundo, dirigido especialmente a los más jóvenes de la casa.

Sin muchas complicaciones

Para dar vida al argumento del juego, la verdad es que los programadores no se han comido mucho la cabeza: Serge, una serpiente de malas intenciones, descubre en un libro de magia el poder que atesoran los cristales sagrados, capaces de destruir la tranquila ciudad de Quetzo. Feliz y risueña, Serge va a contar su gran hallazgo a su jefe, el malvado Dexter. Por fortuna, el intrépido delfín, Flipper -como en la película- logra escuchar el despiadado plan que ambos traman, y ya se ha liado. Así pues, se pone en contacto con su amigo Lopaka y deciden ir en busca de dichos cristales, y evitar de esta forma que caigan en malas manos (o tentáculos, mejor dicho).

Para dar con ellos, ambos personajes **atravesarán 8 fases cada uno,** alternando unas que se desarrollan bajo el agua (cuando controlas al cetáceo, lógicamente), con otras de corte muy plataformero si manejas al imberbe chavalote.

Técnicamente es correcto, con vistosos escenarios, buenas animaciones y melodías alegres, aunque el scroll da algún que otro problema en las fases acuáticas. El problema radica en que, debido al público al que está enfocado el cartucho, es muy fácil, lo que puede echar para atrás a los expertos.





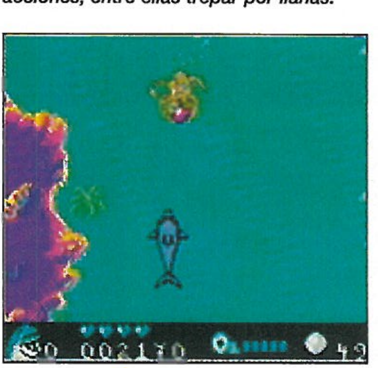
Esa especie de canica roja es la que debes colocar en el lugar que te señalen.



Lopaka podrá realizar un gran número de acciones, entre ellas trepar por lianas.

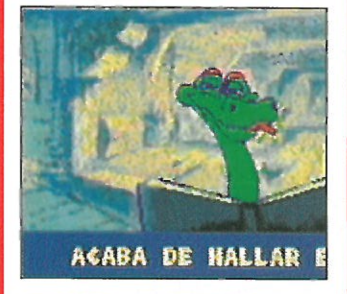


Pulsando arriba en la cruceta, el scroll te permitirá ver lo que hay en esa zona.



Ese calamar ha robado el cristal mágico. ¡Atrápale y arrebátaselo, rápido!

CUÉNTAME







Cada vez que superemos un nivel, seremos recompensados por unas bonitas pantallas estáticas con textos que nos explican (en castellano) todo lo que va aconteciendo.

Mamá se fue al bingo...y no volvió

CROC 2

Queda claro que los Gobbos han sido siempre los pequeños culpables (directa o indirectamente) de que Croc se viera implicado en problemas de fuerza mayor. Pero, sorprendentemente, la que anda en apuros esta vez es la madre de nuestro escamoso amigo...

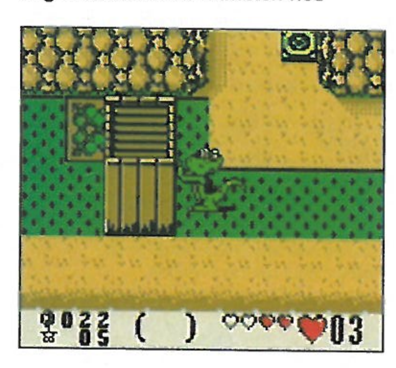
Evolucionando a...¿canguro?

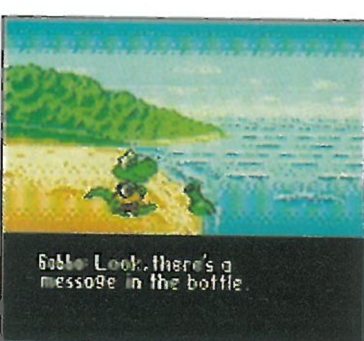
El que fuera en su día un dinámico juego de plataformas, ha pasado a ser, en su segunda parte portátil, una **aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas** (no exento de saltos y golpes, claro).

Croc deberá emprender la búsqueda de sus padres, mediante una **vista vertical 3/4, a través de 12 mundos.** En ellos encontrará valiosos ítems, enemigos y variados y originales puzzles a superar para seguir avanzando. También nos cruzaremos con los simpáticos Gobbos, que nos encomendarán, amablemente, **pequeñas misiones** a modo de favor personal. Gracias a ellas, descubriremos nuevos caminos o recolectaremos jugosas gemas que más tarde podremos intercambiar por nuevas habilidades u objetos en la tienda central de cada zona. Dicho trueque nos ayudará a combatir los enemigos de una forma más eficaz. Hablando de enemigos, tenemos que deciros que sólo los hay de un mismo tipo en cada fase. Esto reduce la variedad de acción del juego y la riqueza visual de los escenarios (algo simples), pero qué le vamos a hacer. Por lo menos nos queda la alternativa de ir silbando las melodías que amenizan nuestra aventura, muy **pegadizas y acordes** con el estilo del escenario (tropical en la playa o de tensión y peligro en los enemigos finales).

Los **sprites de los personajes son coloridos, bien definidos y bastante grandes,** aunque el entorno no está tan bien tirado. En todo caso, el conjunto visual de Croc 2 ofrece una calidad más que aceptable.

Si a esto le añadimos que tenemos por delante **originales misiones, doce mundos diferentesque recorrer, y dicharacheras melodías,** el resultado es un cartucho bastante recomendable. Segundas partes...sí que fueron buenas...

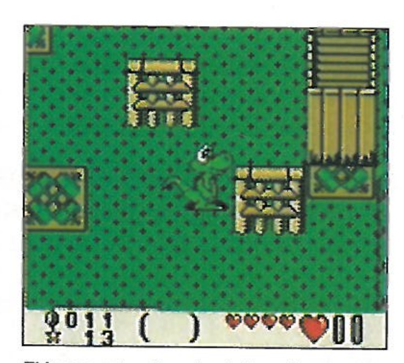




Mamá está en apuros y, por lo visto, no sabe lo mucho que Correos ha mejorado.



Algunas misones consisten simplemente en la búsqueda y recolecta de ítems.



El juego esta plagado de ingeniosos pero sencillos puzzles. No sufriréis mucho.

¡1/2 DE CHOPPED, POR FAVOR!





Este maravilloso comerciante hará las veces de suministrador de "provisiones", además de facilitarnos los passwords. Eso sí, como dictan las leyes, a cambio de algo: gemas de colores que iremos encontrando.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **NATSUME**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Niveles: **12 MUNDOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

PRECIO:
6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Los sprites poseen una riqueza y tamaño fantásticos. Al contrario que los escenarios

SONIDO 90
La música nos acompañará magistralmente. Acorde con el tipo de escenario y la situación.

JUGABILIDAD 89
Un control y scroll perfectos en consonancia con la perspectiva 3/4. Repleto de puzzles y acertijos.

DURACIÓN 90

Sus 12 mundos y los puzzles auguran una larga vida al cartucho del lagarto malcriado.

TOTAL 89

¡Sabes que Flipper & Lopaka tiene niveles secretos? Podrás acceder a ellos con la ayuda de Ubi Key



FREESTYLE SCOOTER

FICHA

GAME BOY COLOR

- Compañía: UBI SOFT-CRAVE
- Desarrollador: CRAWFISH
- Tipo de juego: DEPORTIVO
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Fases: 7 CIRCUITOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- BATERÍA: NO
- PASSWORDS: SÍ
- 1 JUGADOR

- PRECIO:
6.490 PTA 39 €

Durante las pasadas Navidades, dos de los regalos más solicitados por los chavales de medio mundo fueron el famoso patinete y nuestra querida Game Boy. A los chicos de Crave se les ha ocurrido combinarlos, y esta idea ha dado como fruto un excelente cartucho.



Instantánea tomada momentos antes de realizar uno de los asombrosos "tricks".

El "360" es una de las acrobacias más espectaculares que podrás efectuar.

Todo bajo control

El juego nos propone **cruzar lo más rápidamente posible siete escenarios** distintos a los mandos de uno de estos peculiares "trastos", esquivando los obstáculos que se interpongan en nuestro camino: riachuelos, vallas, coches o balones de "fúlbol" gigantes. Además, en su modo principal, el Championship, también nos pide que **hagamos "tricks" o acrobacias durante la carrera** para conseguir puntos extra. O sea, "casi ná". Por fortuna, para facilitarnos las cosas se ha diseñado un **control estupendo,** para impulsarnos, esquivar, saltar y hacer virguerías en el aire como el que fríe un churro.

Esto se desarrolla sobre unos decorados en perspectiva isométrica, muy trabajados, variados y coloreados con acierto. Las animaciones de los participantes también rayan a buena altura, y nos permiten observar con claridad todos los movimientos acrobáticos que realizamos mientras competimos.

El **problema** de Freestyle Scooter es un nivel de dificultad mal ajustado, pues es probable que te lo acabes en un fin de semana.

PISTA **Aquí va una un tanto ruin: en el modo de acrobacias, consigue los puntos que te pidan antes de empezar a correr, así no tendrás ningún problema.**



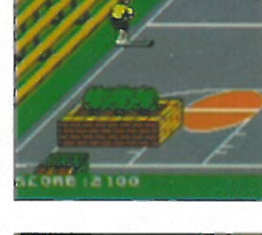
¡LA TIENDA DE MODA!
Si ganas carreras y recoges bastantes monedas durante el transcurso de las pruebas, conseguirás suficiente dinero para



comprarte unas zapatillas o un juego de ruedas nuevo en esta tienda. Por desgracia, la variedad de prendas no es su fuerte precisamente...

HACIENDO TRICKS, COLEGA







Los "tricks" o trucos son la salsa del juego, y no resulta nada complicado realizarlos. De todas formas, puedes practicarlos (y de paso alargar la vida del programa) si acudes al Trick Mode. Entre otras cosillas, podrás hacer "360", "Supermanes" o "Grinds" por barandillas o bancos. Por supuesto, cada movimiento tiene una puntuación distinta.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Claros, detallados y bien coloreados. Animaciones muy cuidadas.

SONIDO 85
Buenas composiciones y escasillos, aunque competentes, efectos sonoros.

JUGABILIDAD 91
Gracias al inmejorable control, te lo pasarás en grande.

DURACIÓN 75
Puede que te lo "pulas" en tan sólo unas horas. Si es así, recurre al modo de acrobacias.

TOTAL 83

Otra pista: trata de conseguir siempre los 3 puntos en el modo Championship para amarrar la victoria.

¡Enfermera, no quedan vendas!

THE MUMMY RETURNS

La versión jugable de uno de los próximos éxitos cinematográficos se abre paso en nuestras Game Boy a base de un entretenido cóctel de plataformas y acción. Trasladar toda la acción de este esperado film a nuestras pequeñas consolas no parece a priori tarea fácil. Quizás el esfuerzo merezca la pena. Un momento. ¿No oís un ruido...?

¡A correr, que viene!

¡Y deprisa!, que gran parte del desarrollo de la aventura nos lo pasaremos dale que te corre. Y es que estos niveles se desarrollan desde una perspectiva lateral, y en ellos podremos elegir a uno de los protagonistas de la película. Con él **huiremos** de nuestro querido amigo Imhotep al tiempo que **eliminamos a sus secuaces y esquivamos** los innumerables obstáculos que impedirán nuestro avance. Ni que decir tiene que el **ritmo será frenético.**

Estas **fases alternarán** a su vez con otras en las que tendremos que avanzar más pausadamente (menos mal, qué taquicardia). En algunas de ellas podremos **utilizar un arma** para derribar a nuestros enemigos. En otras, con la ayuda de un sable nos las veremos en interminables **duelos uno contra uno** en los que nos enfrentaremos a las tropas de Imhotep. Por último, en otras fases **dispararemos en primera persona** al más puro estilo Time Crisis, contra todo bicho viviente, y con la posibilidad de ocultarnos.

El desarrollo resulta pues de lo más variado, y además no es nada fácil, con lo que nos mantendrá tiempo ocupados. Como punto más negativo quizá que **los niveles no son demasiado largos.** Y su calidad técnica, aunque mantiene en general un nivel aceptable, se ve empañada por un **control algo durillo** que nos hará perder más de una vida fallando un salto o un tiro.

Aquí vemos al protagonista dejándose el hígado a la carrera. Que te persiga una momia, es lo que tiene.



En los niveles de lucha cara a cara nos partiremos el cobre con enemigos a cual más feo. Si es que no aprenden...



¡DISPARA Y AGÁCHATE!

... Porque quedarte mirando sólo te garantizará una bala entre ceja y ceja. Como en Time Crisis, las fases de shooter en primera persona nos dan la opción de ocultarnos para esquivar los proyectiles de nuestros vendados enemigos. Y es que sólo falta la pistola... ¡Genial!

FICHA TÉCNICA





- Compañía: UNIVERSAL STUDIOS
- Desarrollador: BRAIN GAMES
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Modos de juego: 4
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- PRECIO: 5.995 PTA 36€

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 78
Grandes y poco detallados, muestran una correcta animación y un scroll suave.

SONIDO 80
Ambienta adecuadamente y no llega a cansar.

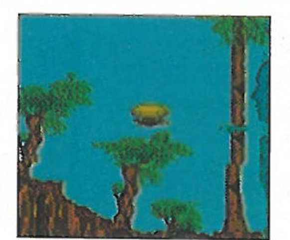
JUGABILIDAD 87
Su variedad y frenético ritmo aseguran diversión y acción inmediatas.

DURACIÓN 75
El punto más flojo del cartucho. Los niveles son bastante cortos, a pesar de que no nos lo ponen nada fácil.

TOTAL 79

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO









Uno de los aspectos que sorprende más gratamente de este cartucho es que el desarrollo de los niveles sea tan variado. Pasaremos de correr frenéticamente a prolongados duelos con espadas o a racanear el uso de las balas. Y cuando dominemos todo, a aprender a usar el punto de mira. Es como el pentatlón... ¡pero con vendas!

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.
Puntuación 92

1080º SNOWBOARDING

▷NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.
Puntuación 94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.

▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.
Puntuación 90

BANJO-TOOIE
▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.990 ptas (78€) ▷1-4J, R, E

Toda la calidad técnica que Rare da a sus juegos, en la segunda aventura del pollo y el oso. Si tienes la primera, no te pierdas su continuación. Encontrarás todos los secretos que no pudiste conseguir en ella, una longitud de juego aún mayor, y los escenarios más profundos vistos en N64. Si además te gusta reír, no te preocupes, la traducción al castellano te hará caerte de la silla (por la risa, no porque esté coja).
Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64

▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.
Puntuación 89

DONALD DUCK CUAC ATTACK

▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.
Puntuación 89

DONKEY KONG 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 PTA (69 €) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!
Puntuación 97

DUCK DODGERS

▷INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R
Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.
Puntuación 90

EARTHWORM JIM 3D

▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.
Puntuación 85

F-1 WORLD GRAND PRIX

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.
Puntuación 92

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.
Puntuación 96

GOEMON MYSTICAL NINJA 2

▷KONAMI ▷Aventura
▷4.490 PTA (30 €) ▷1-2J, C, R
Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.
Puntuación 89

Viene el calor, ¿te apetece ahora la nieve de 1080º? Consíguelo por 8.990 pta.

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. Banjo-Tooie
02. Legend of Zelda: Majora's Mask
03. Mario Tennis
04. Pokémon Stadium + Transfer Pak
05. Mario Party 2
06. Pokémon Snap
07. Donkey Kong 64 + Expansion Pak
08. Nintendo 64 Pikachu
09. NBA PRO 99
10. Super Smash Bros.

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS

▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R
Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.
Puntuación 80

GOLDENEYE 007
▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 ptas (39€) ▷1-4J, R

El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.
Puntuación 94

ISS 2000

▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.
Puntuación 88

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES

▷KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.
Puntuación 91

¿Quieres coches? ¿y rápido? Pues por 6.490 tienes todos los F-1 de Monaco GP 2

JET FORCE GEMINI

▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.
Puntuación 95

KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA. (60 €) ▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.
Puntuación 86

LAMBORGHINI

▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.
Puntuación 80

LYLAT WARS

▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.
Puntuación 88

¿Los quieres rápidos, muchos y baratitos? ¡Pues Micro Machines! ¡Sólo 2.000 pelas!

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA
Datos de Amazon.com

1.	Pokémon Stadium 2	Nintendo
2.	Paper Mario	Nintendo
3.	Mario Party 3	Nintendo
4.	Dr. Mario 64	Nintendo
5.	Conker's Bad Fur Day	Nintendo
6.	Zelda Majora's Mask	Nintendo
7.	Super Smash Bros.	Nintendo
8.	Super Mario 64	Nintendo
9.	Hey You, Pikachu!	Nintendo
10.	Perfect Dark	Nintendo

MARIO GOLF


▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.
Puntuación 88

MARIO PARTY 2
▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 ptas. (60€) ▷1-4J, R

No es que divierta, es que, si no lo tenéis, no sabéis lo que es la diversión en grupo. Los 56 minijuegos en los que corres, pescas, bombardeas, bailas, trepas, y, sobre todo, te partes de risa, son la excusa perfecta para invitar a tres amigos una tarde de domingo. Además, si estás solito, también puedes ir comprando minijuegos, sacando tableros ocultos o batiendo records.
Puntuación 92

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.
Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.
Puntuación 89

MICRO MACHINES 64 TURBO

▷CONDEMASTERS ▷Carreras
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-8J, E, R
Oferta precio Centro Mail
Jugabilidad a tope, precio mínimo y fiesta asegurada.
Puntuación 90

NBA COURTSIDE
▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.
Puntuación 90

MONACO GP 2

▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.
Puntuación 93

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...
▷KIRBY 64
▷NINTENDO

Este plataformas de dos dimensiones y media está a punto de caramelo. Los escenarios os impresionarán, pero lo mejor será el control sobre Kirby, un encantador personaje capaz de volar, flotar, rodar, nadar...

DENTRO DE DOS MESES...
▷PAPER MARIO
▷NINTENDO

Volverán Mario, Peach y Bowser para dejarnos rescatar a la chica por enésima vez. Pero ahora no sólo bastará con saber saltar a tiempo, el juego será Rol, con un sistema de combate innovador, una bella historia, amigos que te acompañarán en la lucha, muchos enemigos a los que derrotar. Y lo bueno es que vendrá traducidito al castellano.

LOS FAVORITOS DE JAVIER DOMÍNGUEZ

01. Mario Tennis
02. Banjo-Tooie
03. Mario Party 2
04. Majora's Mask
05. Perfect Dark
06. Banjo-Kazooie
07. 007 The World is not enough
08. Micro Machines 64 Turbo
09. Pokémon Stadium
10. Donkey Kong 64

NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

¿El último éxito Pokémon? Por 10.990 lo tendrás: Pokémon Puzzle League

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos del 21 de Abril

1.	Dragon Quest 2: Iru's	GB	Enix
2.	Super Mario Advance	GBA	Nintendo
3.	Animal Forest	N64	Nintendo
4.	Dragon Quest 2: Ruka's	GB	Enix
5.	F-Zero Advance	GBA	Nintendo
6.	Hunter X Hunter	GB	Konami
7.	kurukuru kururin	GBA	Nintendo
8.	Zelda M. Acorn: Earth	GB	Nintendo
9.	Zelda M. Acorn: T&S	GB	Nintendo
10.	Rockman EXE	GBA	Capcom

POKéMON PUZZLE LEAGUE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKéMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93

QUAKE 64



▷GTI ▷Shoot'em UP
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-2J, R, C
Oferta precio Centro Mail
Si te gustan los shoot'em up subjetivos, ¡¡una ganga!!

Puntuación 83

RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

SAN FRANCISCO RUSH 2049



▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN



▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

¿Que aún no tienes Ocarina of Time? Vamos hombre, ¡coge 9.500 pelas y a por él!

STAR WARS EPISODE 1 RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
¿Decimos algo o nos vamos callando? Si eres nintendero, ya lo tendrás, si no, también.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

¿Aventura con multijugador? Mmm... ¡Ya! ¡El pollo y el oso! Banjo-Tooie: 13.000

THE NEW TETRIS



▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

¿Tienes todos los Turok y no sabes de Quake? Hazte con él por sólo 2 de los verdes

WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

WORMS ARMAGEDDON



▷INFOGRAMES ▷Estrategia
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C
Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

Puntuación 88

LOS FAVORITOS DE JUAN CARLOS GARCÍA

01. Mario Tennis
02. Perfect Dark
03. Majora´s Mask
04. 007 The world is not enough
05. Pokémon Snap
06. Banjo-Tooie
07. Pokémon Puzzle League
08. Jet Force Gemini
09. Rayman 2
10. Ridge Racer 64

Y EL RESTO...



ARMY MEN SARGE'S HEROES
▷3DO
▷Acción
▷8.990 PTA (54 €)



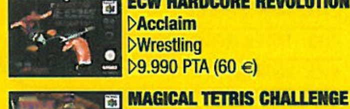
BLUES BROTHERS 2000
▷TITUS
▷Puzzle
▷8.990 PTA (54 €)



LEGACY OF DARKNESS
▷KONAMI
▷Aventura
▷10.490 PTA (63 €)



CYBER TIGER
▷EA Sports
▷Golf
▷9.990 PTA (60 €)



ECW HARDCORE REVOLUTION
▷Acclaim
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



MAGICAL TETRIS CHALLENGE
▷Capcom
▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €)



MILO'S ASTRO LANES
▷Crave
▷Bolos
▷8.990 PTA (54 €)



NBA IN THE ZONE 2000
▷Konami
▷Baloncesto
▷10.990 PTA (66 €)

POWER RANGERS
▷THQ
▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €)



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
▷Acclaim
▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €)



SUPERMAN
▷Titus
▷Aventura
▷6.990 PTA (42 €)



TETRISPHERE
▷Nintendo
▷Puzzle
▷7.490 PTA (45 €)



TOM & JERRY: FISTS OF FURRY
▷New Kid
▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €)



TUROK RAGE WARS
▷Acclaim
▷Acción
▷5.990 PTA (36 €)



WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64
▷Nintendo
▷Golf
▷6.490 PTA (39 €)

WCW MAYHEM
▷EA Sports
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



WORLD LEAGUE SOCCER 2000
▷Southpeak Int.
▷Fútbol
▷9.990 PTA (60 €)

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de Jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

CANNON FODDER

▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.
Puntuación 85

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

▷THQ ▷Motocross
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.
Puntuación 80

CHICKEN RUN

▷THQ ▷Estrategia
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Guía a los polluelos a la libertad enfrentándote a los obstáculos y sistemas de seguridad de la granja.
Puntuación 84

CROC 2
NUEVO

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos

Rare ha exprimido la tecnología GBC, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL DORADO

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ¡a ver si se hacen ricos!
Puntuación 78

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. POKEMON PLATA
02. POKEMON ORO
03. POKEMON PINBALL
04. POKEMON AMARILLO
05. DONKEY KONG COUNTRY
06. POKEMON TRADING CARD
07. POKEMON ROJO
08. MARIO TENNIS
09. SUPER MARIO BROS. DELUXE
10. WARIOLAND 3

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Sus 4 modos arcade y simulación lo sitúan entre los juegos de F-1 más "duraderos" de GBC.
Puntuación 90

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HEROES OF MIGHT & MAGIC

▷3DO ▷RPG
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Si te molan la estrategia pura y el tema medieval, éste es tu juego. Si no, se te va a hacer cuesta arriba.
Puntuación 70

LA NOVEDAD DEL MES
ALONE IN THE DARK

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Nuestros sueños se han hecho realidad, y la peor de las pesadillas ha llegado a GBC. Diréis que somos masoquistas, ¿no? Bueno, lo que queríamos era hacer un juego de palabras entre las bondadosas imágenes del juego, su persuasiva jugabilidad, y los horrores en forma de monstruos que nos esperan dentro.
Puntuación 94

HORMIGAZ RACING

▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INSPECTOR GADGET

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mezcla de plataformas e inteligencia es meritoria. ¿Buscas algo diferente?
Puntuación 77

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.
Puntuación 75

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2 J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

METAL GEAR SOLID
▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GBC

Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Redescubre la aventura original de Konami para N.E.S., su nuevo argumento, su apartado técnico impresionante y su gran duración gracias a las nuevas misiones VR. Los textos en castellano nos ayudan a paladearlo todo, aunque la traducción sea de lo poco criticable.
Puntuación 94

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS
▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC

Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.

Puntuación 91

MERLIN



▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Merlín defender el reino a base de láseres, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...

Puntuación 82

MICKEY'S RACING ADVENTURE



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.

Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC

La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE



▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.

Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.

Puntuación 89

PAPYRUS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.

Puntuación 85

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC

Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB

El cartucho responsable de la Poké-manía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKÉMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1/2J, GB, Infr., Printer





Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unowon, nuevo rival, nuevo mundo, reloj interno, nuevas especies... ¡¡te atraparán!!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

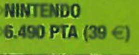


▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



NUEVO

▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2 J, GBC



Es nuestra portada y también uno de los juegos más divertidos a los que te enfrentarás en GBC. Tiene ritmo, tiene Pokémon, tiene tirón y te va a revolucionar el coco. Encaja esa pieza, consigue combos, vence a ese entrenador y ¡hazte con el equipo de 9 Pokémon! Y lo mejor, juega con los Pokémon de Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB

Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PORTAL RUNNER

NUEVO



▷3DO ▷Plataformas-Acció
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

La "secundaria" de Army Men con un papel en solitario de plataformas y armas tomar.

Puntuación 87

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

SWIV



▷SCI ▷Shoot'em Up
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Un arcade de disparos puro y muy, muy duro. Prueba con este mata-mata de excelente realización.

Puntuación 85

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

ROLAND GARROS



▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación 91

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC

Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX
▷Activision

O sea, para julio pídete la segunda parte de Spiderman, uno de ésos de acción con scroll lateral que tanto pegan en GBC. Con el arácnido además se va sobre seguro, así que yo que tú no me lo pensaría.

DENTRO DE 2 MESES...

▷COLIN MCRAE RALLY
▷THQ

En agosto nos ha soplado THQ que el juego estará listo para besar las carreteras. Ojalá, no sé si podríamos soportar otro retrasito. Estamos deseando ponernos al volante de ese Focus, Arrash.

DENTRO DE 3 MESES...

▷THE NEW ZELDA
▷NINTENDO



Finales de septiembre es la cita con los dos nuevos juegos de Zelda: The Oracle of Ages y The Oracle of Seasons. Dos aventuras interconectadas.

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

SUPERNENAS (MOJO JOJO)

NUEVO



▷UBI ▷Plataformas
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Las heroínas de la tele protagonizan una aventura simple pero endiabladamente adictiva.

Puntuación 82

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC

Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUZUKI ALSTARE



▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.490 PTA (33 €) ▷1-2J, GBC

Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera.

Puntuación 79

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIOLAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

¿QUIERES VIDEOAVENTURARTE? Por menos de 20.000 pta tienes Alone in the Dark, Indiana Jones y Scooby Doo. Toma novedades.

▸▸ Así son las nuevas Pokédex PokéGear, y PokéBall.

▸▸ Descubre las primeras claves para caminar por Johto y Kanto.

Claves para todos los entrenadores Pokémon

POKéMON ORO Y PLATA

Las ediciones Oro y Plata son una revolución. Traen tantas novedades que desde luego podemos hablar de un juego completamente nuevo. Tanto si eres un novato como un experto en las ediciones anteriores de Pokémon, tendrás que aprender nuevos conceptos, manejar nuevos aparatos, conocer nuevas estrategias... o de lo contrario no podrás convertirte en un auténtico maestro Pokémon.

La jugabilidad de Pokémon Oro y Plata te plantea varios retos. A saber: conseguir las ocho medallas de **JOHTO** (el nuevo mundo), las ocho de **KANTO** (el viejo mundo), convertirte en un maestro Pokémon y completar la **Pokédex**.

En esta edición, las cosas han cambiado. Y a partir de ahora vais a leer mucho más la palabra NUEVO. Son **nuevos tiempos,** hay nuevos Pokémon, nuevos artilugios, nuevas historias, nuevos medios de transporte, nuevas técnicas de combate, puedes criar Pokémon en la guardería, ...

Esta guía de Pokémon Oro y Plata se divide en dos bloques con varias entregas cada uno. El primero, que se compone de estas seis páginas y una nueva entrega en el próximo número, discutirá las **CLAVES PARA TODOS LOS ENTRENADORES POKéMON** enseñando nuevos conceptos, secretos y estrategias vitales para completar el juego. El segundo te contará en detalle lo que tradicionalmente se denomina como **RECORRIDO,** enseñando qué cosas encontrarás ruta por ruta y ciudad por ciudad.

A continuación tienes la primera parte de las claves para todos los entrenadores Pokémon, en la que encontrarás **cosas imprescindibles** tanto para impacientes, como para expertos y novatos.

UN JUEGO Y DOS MUNDOS







La aventura del Pokémon Oro y Plata discurre en dos mundos: **JOHTO** [1] y **KANTO** [2]. La primera parte de la aventura se desarrolla principalmente en **JOHTO**, lleno de sorpresas y novedades, y cuando te proclames vencedor de la **LIGA POKéMON** verás el **Nuevo Hall de la Fama** [3] y unos divertidos créditos. Pero el juego no acaba aquí.

A continuación vuelves a empezar en tu pueblo natal con un segundo y apasionante objetivo: **explorar el mundo de KANTO** y sobre todo participar en la **última y memorable batalla** contra un entrenador legendario. Cuando le venzas, volverás a ver los créditos. Y entonces será hora de trucos, rumores, más trucos, más rumores...

EL TIEMPO ES ORO



























Nada más empezar el juego, Oak nos pregunta la hora y lo mejor será que introduzcas la hora que marque tu reloj. Después de elegir el nombre aparecerás en la habitación de tu casa en **PUEBLO PRIMAVERA.** Cuando bajes las escaleras, aparecerá mamá y te preguntará por el día de la semana. Introduce el día en el que estás. Así, el tiempo del juego y de nuestra vida serán el mismo. De esta forma recordarás más fácilmente los acontecimientos que ocurren en el juego y que en unos caso dependen de la hora y en otros del día de la semana.

Un día en el mundo Pokémon se divide de la siguiente forma:

- **MAÑANA:** empieza a las 4 de la madrugada (4 a.m.) y termina a las 9:59 de la mañana (9:59 a.m.).
- **DÍA:** empieza a las 10 de la mañana (10 a.m.) y termina a las 5:59 de la tarde (5:59 p.m.).
- **NOCHE:** empieza a las 6 de la tarde (6 p.m.) y termina a las 3:59 de la madrugada (3:59 a.m.).

Todos los días de la semana y dependiendo de la hora ocurren diferentes acontecimientos. Por ejemplo:

- **Sólo por la noche puedes ver y capturar algunos Pokémon.** Uno abundante son los Hoothoot, pero sólo de noche [1].
- La hermana de Azul (Gary) en **PUEBLO PALETA (Kanto)** te invita a tomar un té en su casa y te pregunta si quieres que limpie a uno de tus Pokémon. Siempre que vayas a su casa entre las 3 p.m. y las 4 p.m. te hará este ofrecimiento [2].

Durante la semana podemos asistir a diversos acontecimientos o encontrar ciertos personajes en ciertos lugares. Este es el calendario de algunos que se repiten todas las semanas:

LUNES

Luna aparece en la Ruta 40 [3]. Recibirás **PICO AFILADO**, que aumenta el poder de los ataques tipo vuelo. En el **SUBTERRÁNEO** de **CIUDAD TRIGAL** está abierta la tienda de gangas [4].

MARTES

Marta aparece en la Ruta 29 tras ganar la **Medalla Céfiro** [5]. Te entregará un **LAZO ROSA**, para fortalecer los ataques normales. En el **SUBTERRÁNEO** que hay en **CIUDAD TRIGAL** aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la **PELUQUERÍA POKéMON** [6]. Es el mejor, el más caro y hará muy feliz a tus Pokémon. En el **PARQUE NACIONAL** hay Concurso de Captura de Bichos [7].

MIÉRCOLES

Miguel aparece cerca del **LAGO DE LA FURIA** [8]. Te dará un **CINTURÓN NEGRO**, que potencia los ataques de lucha. En el **SUBTERRÁNEO** de **CIUDAD TRIGAL** aparece el menor de los dos hermanos peluqueros [9]. Es el más novato y barato.

JUEVES

Josué aparece en la Ruta 36 [10]. Te dará una **PIEDRA DURA**, que potencia las habilidades de tipo roca. En el **SUBTERRÁNEO** de **CIUDAD TRIGAL** aparece el mayor de los dos hermanos peluqueros. En el **PARQUE NACIONAL** hay Concurso de Captura de Bichos.

VIERNES

Vicki aparece en la Ruta 32 [11]. Te dará una **FLECHA VENENOSA**, que potencia los movimientos de tipo veneno. En el **SUBTERRÁNEO** aparece el menor de los peluqueros.

SÁBADO

Sabino aparece en **CIUDAD ENDRINO**. Te dará **HECHIZO**, que mejora los movimientos de los Pokémon de tipo fantasma. Aparece el mayor de los dos hermanos peluqueros. En el **PARQUE NACIONAL** hay Concurso de Captura de Bichos.

DOMINGO

Domingo aparece en la Ruta 37. Recibirás **IMÁN**, que mejora los movimientos de los eléctrico. Aparece el menor de los dos hermanos y una anciana que lleva el herbolario [12].

LA NUEVA POKéGEAR



















La nueva PokéGear es prácticamente un **ordenador de bolsillo** ampliable con diferentes tarjetas. Cuando te lo entrega mamá en tu casa de **PUEBLO PRIMAVERA** [1] sólo tiene las funciones de **teléfono móvil** [2], **agenda** (para guardar el número de teléfono de diferentes personajes) y práctico **reloj calendario** [3] para que siempre sepas qué hora es.

Para que la **POKéGEAR** esté completa necesitas varias tarjetas de ampliación que obtendrás a lo largo del juego:

•**TARJETA MAPA:** En la entrada a **CIUDAD CEREZO** hay un anciano que te entregará la **TARJETA MAPA** [4], un mapa basado en sistemas de posicionamiento por satélite. Ahora puedes consultar en tu **POKéGEAR** en qué lugar te encuentras o hacia dónde debes dirigirte [5].

•**TARJETA RADIO:** La obtienes dentro de la **TORRE DE RADIO** de **CIUDAD TRIGAL**, tras contestar correctamente un pequeño cuestionario que te hace la mujer de pelo verde que hay detrás del mostrador [6]. Con esta ampliación ya puedes oír la radio de **JOHTO** y su variada selección de programas. Sintoniza para obtener información útil sobre los Pokémon en la **Hora de Oak** [7], comprueba el número de la suerte en el **Canal Suerte** y observa como **afecta la música a los Pokémon.**

•**TARJETA EXPASIÓN:** La obtienes en **PUEBLO LAVANDA** (en **KANTO**) tras arreglar la **CENTRAL DE ENERGÍA** [8]. Te permite sintonizar una canal de radio llamado **FLAUTA POKéMON** [9], que será de vital importancia para seguir el juego en el mundo de **KANTO**.

Con las tarjetas anteriores tendrás completa la **POKéGEAR**. No olvides **intercambiar números de teléfono con ciertos entrenadores para volver a luchar con ellos**. Otros te informarán de la aparición de ciertas manadas de Pokémon en un determinado momento y en una determinada zona [10]. En cuanto recibas esta información, debes ir a capturarlos.

EL FERRY S.S. AQUA



Para utilizar este barco necesitas un ticket que te entregará el Prof. ELM tras vencer en la **LIGA POKéMON**. Comunica **CIUDAD OLIVO** (de **JOHTO**) con **CIUDAD CARMÍN** en **KANTO**. Su horario es:

- De **CIUDAD OLIVO** sale los lunes y los viernes con destino a **CIUDAD CARMÍN**.
- De **CIUDAD CARMÍN** sale los miércoles y los domingos con destino a **CIUDAD OLIVO (JOHTO)**.

La primera vez que subas al **S.S. AQUA** tendrás que resolver un pequeño problema antes de llegar a **CIUDAD CARMÍN**. A partir de aquí las siguientes veces que embarques debes ir a tu camarote, dormir en la cama y en cuanto despiertes habrás llegado a la ciudad de destino.

EL MAGNETOTREN



S.S. AQUA es una magnífico medio de comunicación entre **JOHTO** y **KANTO**, pero tiene el problema de estar disponible sólo dos días por semana en **JOHTO** y dos en **KANTO**. Por suerte existe el **MAGNETOTREN**, que está disponible las 24 horas del día los siete días de la semana para llevarnos de **CIUDAD TRIGAL** en **JOHTO** a **CIUDAD AZAFRÁN** en **KANTO** y viceversa.

Para poder utilizarlo será necesario reparar en **KANTO** la **CENTRAL DE ENERGÍA** y obtener un ticket para el **MAGNETOTREN**. Aunque todo esto se explicará en próximas entregas, te diremos como pista que el ticket se consigue en **CIUDAD AZAFRÁN**.

CONSIGUE LOS 250





En el Pokémon Oro y Plata tienes como reto hacerte con un total de 251 Pokémon. Realmente el juego se considera terminado sin obtener el **Pokémon nº 251 (Celebi)** aunque la **Pokédex** está preparada para darte sus datos.

Para conseguirlos todos es imprescindible que hagas intercambios con tus amigos que tengan la versiones Oro, Plata, Amarilla, Roja y Azul. Los intercambios con las versiones Amarilla, Roja y Azul se harán a través de la **CÁPSULA DEL TIEMPO** [1] teniendo en cuenta que ninguno de los 100 Pokémon nuevos de las versiones Oro y Plata se podrán enviar a las anteriores.

Algunas veces observarás que algún Pokémon que existe en las versiones Amarilla, Roja y Azul no se puede transferir desde Oro y Plata. No desesperes, ve a **CIUDAD ENDRINO** y en la casa del **QUITA-MOVIMIENTOS** podrás borrar esa técnica que te impide transferir un Pokémon [2].

Para que te hagas una idea de cómo hacer los intercambios aquí tienes una lista de los Pokémon que no existen en la versión Oro y Plata. Entre paréntesis están las iniciales de la versión Pokémon con la que debes intercambiar **(O= Oro, P= Plata, A = Amarillo, R = Rojo, Az = Azul)**:

NO EXISTEN EN POKéMON ORO

Bulbasaur	(A, R, Az)
Ivysaur	(A, R, Az)
Venusaur	(A, R, Az)
Squirtle	(A, R, Az)
Wartortle	(A, R, Az)
Blastoise	(A, R, Az)
Charmander	(A, R, Az)
Charmeleon	(A, R, Az)
Charizard	(A, R, Az)
Kabuto	(A, R, Az)
Kabutops	(A, R, Az)
Omanyte	(A, R, Az)
Omastar	(A, R, Az)
Vulpix	(P, A, Az)
Ninetales	(P, A, Az)
Meowth	(P, Az)
Persian	(P, Az)
Phanpy	(P)
Donphan	(P)
Ledyba	(P)
Ledian	(P)
Skarmory	(P)
Delibird	(P)
Articuno	(A, R, Az)
Zapdos	(A, R, Az)
Moltres	(A, R, Az)
Mewtwo	(A, R, Az)

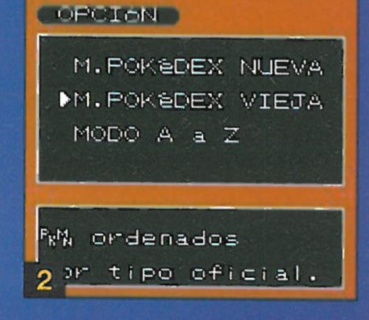
NO EXISTEN EN POKéMON PLATA

Bulbasaur	(A, R, Az)
Ivysaur	(A, R, Az)
Venusaur	(A, R, Az)
Squirtle	(A, R, Az)
Wartortle	(A, R, Az)
Blastoise	(A, R, Az)
Charmander	(A, R, Az)
Charmeleon	(A, R, Az)
Charizard	(A, R, Az)
Kabuto	(A, R, Az)
Kabutops	(A, R, Az)
Omanyte	(A, R, Az)
Omastar	(A, R, Az)
Mankey	(O, A, R)
Primeape	(O, A, R)
Growlithe	(O, A, R)
Arcanine	(O, A, R)
Teddiursa	(O)
Ursaring	(O)
Spinarak	(O)
Ariados	(O)
Gligar	(O)
Mantine	(O)
Articuno	(A, R, Az)
Zapdos	(A, R, Az)
Moltres	(A, R, Az)
Mewtwo	(A, R, Az)

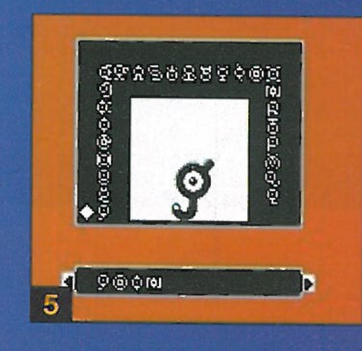


LA NUEVA POKéDEX









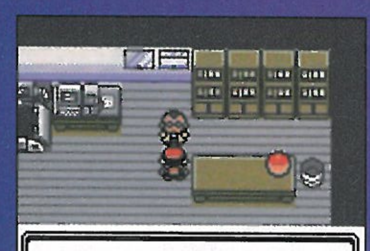
Es una **enciclopedia electrónica** con unos sensores especiales que permiten almacenar datos importantes de los Pokémon que veas y de los que captures. Es muy fácil de manejar y muy útil para estudiar a los Pokémon. Uno de los retos principales de este juego es completarla.

En Pokémon Oro y Plata la **POKéDEX** ha mejorado con respecto a ediciones anteriores. Este objeto lo recibes de manos del Prof. Oak en casa del **SR. POKéMON** [1]. Observa y estudia sus nuevos modos de funcionamiento [2] y en especial su opción de **buscar Pokémon por tipo.**

Si entras en las **RUINAS ALFA** (están cerca de **CUIDAD MALVA**) podrás obtener una actualización de la **POKéDEX** . Para ello entra en la cueva que hay detrás del **CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE LAS RUINAS ALFA**, resuelve el puzzle (es un Kabuto) y cuando caigas dentro de las ruinas captura tres tipos diferentes de esos misteriosos Pokémon llamados **UNOWN**. Cuando salgas de las ruinas, un científico te estará esperando para actualizar tu **POKéDEX** [3] con un nuevo modo.

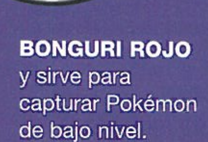
El modo **UNOWN** de la **POKéDEX** [4] te plantea un nuevo reto: capturar todos los **UNOWN** que existen. Hay un total de 26 **UNOWN** y cada uno tiene un significado especial que debes averiguar [5]. Aunque no son imprescindibles para completar el juego, si los capturas a todos obtendrás una curiosa recompensa.

LAS NUEVAS POKéBALL

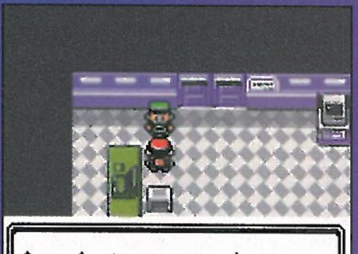












Para capturar Pokémon tenemos que usar las PokéBall. En Pokémon Oro y Plata hay más tipos de PokéBall que debes aprender a manejar.

Primero hablaremos de las que ya se usaron en otras ediciones de Pokémon:

- **POKéBALL:** son las que se utilizan al principio del juego y permiten capturar Pokémon de poco nivel. Se pueden comprar en tiendas como la de **CIUDAD CEREZO**.
- **SUPER BALL:** tiene un buen índice de éxito y suele utilizarse para capturar Pokémon de un nivel intermedio. La primera vez que podemos comprarla es en el **CENTRO COMERCIAL** de **CIUDAD TRIGAL**.
- **ULTRA BALL:** tiene un gran índice de éxito y es la que se debe utilizar cuando queremos capturar Pokémon salvajes de gran nivel. La puedes comprar en **CIUDAD ENDRINO**.
- **MASTER BALL:** su índice de éxito es del 100% y con ella puedes capturar a cualquier Pokémon de cualquier nivel. En Pokémon Oro y Plata recibes una del Prof. **ELM** después de ganar la octava medalla de **JOHTO** [1]. Úsala para capturar el pájaro legendario llamado **Lugia** o resérvala para **Ho-oh.**

En Pokémon Oro y Plata puedes obtener otra **MASTER BALL** si el número ID de uno de tus Pokémon coincide con el del concurso del Canal Suerte que transmite la **RADIO** de **CIUDAD TRIGAL** [2]. El intercambio de Pokémon te permitirá obtener otros números ID y de esta forma aumentar las probabilidades de ganar.

En Pokémon Oro y Plata se han añadido **ocho tipos nuevos** de **POKéBALL**. En **PUEBLO AZALEA** existe un artesano llamado **CÉSAR** que es capaz de fabricar siete tipos de **POKéBALL** utilizando un material llamado **BONGURI** [3]. Este material crece en los árboles, tiene diferentes colores y cuando se lo das a **CÉSAR**, tardará un día en fabricar una **POKéBALL** [4]. No olvides que, al igual que las **BAYAS**, los **BONGURIS** vuelven a crecer al día siguiente en los mismos árboles en que los recogiste.

Las **POKéBALL** que puede hacer **CÉSAR** son:

- **RAPID BALL:** se fabrica con el **BONGURI BLANCO** y es adecuada para capturar Pokémon veloces.
- **NIVEL BALL:** se fabrica con el **BONGURI ROJO** y sirve para capturar Pokémon de bajo nivel.
- **CEBO BALL:** se fabrica con el **BONGURI AZUL** y sirve para capturar Pokémon pescados con caña.
- **LUNA BALL:** se fabrica con el **BONGURI AMARILLO** y es adecuada para capturar Pokémon que evolucionan con la **PIEDRA LUNAR**.
- **AMIGO BALL:** se fabrica con el **BONGURI VERDE** y sirve para mejorar el estado de ánimo del Pokémon capturado.
- **PESO BALL:** se fabrica con el **BONGURI NEGRO** y es útil para capturar Pokémon pesados. Por ejemplo un Snorlax que encontrarás en **KANTO**.
- **AMOR BALL:** se fabrica con el **BONGURI ROSA** y es útil para capturar a Pokémon del género opuesto al que usamos.

El último tipo de **POKéBALL** especial en Pokémon Oro y Plata lo puedes conseguir en el **PARQUE NACIONAL**, participando en el Concurso de Captura de Bichos (martes, jueves y sábados, lee el recuadro El Tiempo es Oro). Se denominan **PARQUE BALL** [5] y son las únicas que se pueden utilizar para capturar bichos si participas en el concurso.

TIPOS DE POKéMON



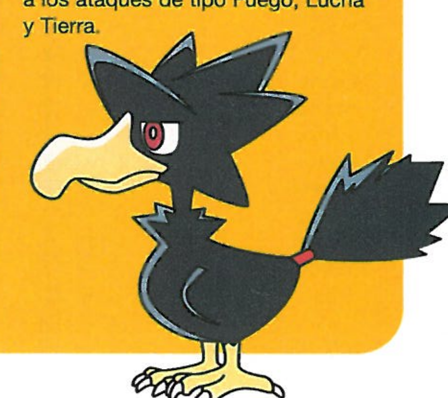


En Pokémon Oro y Plata cada Pokémon pertenece a una o dos de las **17 especies** existentes. Cada especie tiene sus ventajas y sus debilidades, y lo importante es conseguir un equipo de seis Pokémon que se complementen.

Se han añadido dos tipos nuevos de Pokémon:

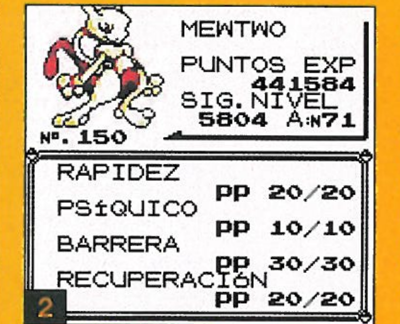
Siniestro [1] tiene ataques poderosos contra los Pokémon de tipo Psíquico y Fantasma, pero hace poco daño a los de tipo Lucha, Siniestro y Acero. Es un tipo de Pokémon básicamente **defensivo.** Le hacen poco daño los ataques Fantasma y Siniestro y es inmune a los Psíquico. Es débil frente a ataques Lucha y Bicho.

Acero [2] tiene ataques poderosos contra los Pokémon de tipo Hielo y Roca, pero hace poco daño a los de tipo Fuego, Agua, Eléctrico y Acero. **Tiene una gran defensa a muchos tipos de ataque,** excepto Agua y Eléctrico ante los que es vulnerable pero no débil. Es inmune totalmente frente a los ataques Veneno. Es débil frente a los ataques de tipo Fuego, Lucha y Tierra.

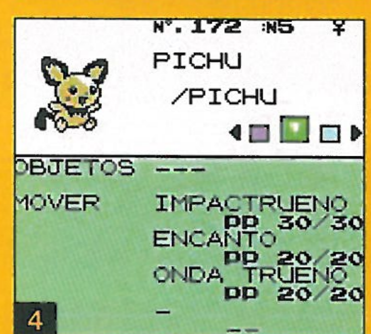


PRIMERAS NOCIONES DE ESTRATEGIA









Quizá creas saberlo todo de los Pokémon porque ya has jugado las versiones anteriores, o quizá creas que el objetivo principal del juego es coleccionar medallas y completar la historia. Te equivocas, aparte de completar la **POKéDEX**, el objetivo del juego es convertirte en un maestro Pokémon y **un maestro Pokémon es un auténtico estratega.**

En Pokémon Oro y Plata los Pokémon han cambiado con respecto a ediciones anteriores. Si pides información sobre un Pokémon en las versiones anteriores [1] [2] y en las versiones Plata y Oro [3] [4], verás que las cosas no son iguales. Aparte de que ahora tienen sexo, aprenden nuevos movimientos y pueden llevar un objeto, la diferencia más importante está en los valores **ATAQUE ESPECIAL** y **DEFENSA ESPECIAL**. Lo que antes era **ESPECIAL** ahora se llama **ATAQUE ESPECIAL**, y se ha añadido un nuevo valor llamado **DEFENSA ESPECIAL**.

La introducción del concepto **DEF. ESPECIAL** hace que las batallas duren más y que hayan aparecido nuevas especies de Pokémon. Veamos qué significa cada cosa:

PS: Es la fuerza vital de un Pokémon. Cuando no quedan puntos de salud, un Pokémon no puede seguir combatiendo y sólo puede volver a recuperarlos en un **CENTRO POKéMON** o usando determinados objetos.

ATAQUE: Determina el daño o la cantidad de PS que un Pokémon quita a otro durante un combate cuando utiliza ataques físicos. A mayor nivel de Ataque, mayor daño usando este tipo de técnicas. Los ataques físicos tienen los siguientes tipos: Normal, Lucha, Acero, Volador, Tierra, Roca, Veneno, Fantasma y Bicho.

El nivel de Ataque puede bajar o subir durante un combate utilizando determinadas técnicas u objetos que cambiarán su estado. Vuelve a su valor normal cuando finaliza la batalla.

DEFENSA: A mayor nivel de Defensa, menor daño recibirá un Pokémon ante ataques físicos. Puede modificarse durante la batalla con determinadas técnicas y objetos. Vuelve a su estado normal cuando finaliza la batalla.

ATAQUE ESPECIAL: Determina el daño o la cantidad de PS que un Pokémon quita a otro durante un combate cuando utiliza ataques especiales. A mayor nivel de Ataque Especial mejor usará el Pokémon este tipo de técnicas. Los ataques especiales tienen los tipos: Siniestro, Eléctrico, Agua, Fuego, Hielo, Planta, Dragón y Psíquico.

El nivel de Ataque Especial puede bajar o subir en un combate usando determinadas técnicas u objetos que cambiarán su estado. Vuelve a su valor normal cuando finaliza la batalla.

DEFENSA ESPECIAL: A mayor nivel de Defensa Especial, menor daño recibirá un Pokémon ante ataques especiales. Puede modificarse durante la batalla con determinadas técnicas y objetos. Vuelve a su estado normal cuando finaliza la batalla.

VELOCIDAD: Si el nivel de velocidad es alto tendrás más probabilidades de lograr que tu Pokémon ataque primero. Cambia durante la batalla utilizando determinadas técnicas y objetos. Vuelve a su estado normal cuando finaliza la batalla.

Piensa en los conceptos anteriores, usa las técnicas y objetos que los modifican. Piensa y entenderás que cuando elijas a tu primer Pokémon entre Cyndaquil (tipo planta), Totodile (tipo agua) y Chicorita (tipo fuego) siempre acertarás. Todos son buenos si los conoces y los mimas porque en Pokémon Oro y Plata ya no valen los razonamientos de las versiones anteriores. El mes que viene profundizaremos en todo esto.

DATOS DE BATALLA

La tabla siguiente te enseña qué tipo de ataques son efectivos y contra qué oponentes lo son. Ten en cuenta que hablamos de efectividad y que esto quiere decir que tu Pokémon hará el máximo daño que pueda hacer según su nivel de **ATAQUE** o de **ATAQUE ESPECIAL**. En la misma lógica, el daño que sufra tu oponente dependerá de sus niveles de **DEFENSA** y **DEFENSA ESPECIAL**.

Recuerda que los niveles de **ATAQUE, ATAQUE ESPECIAL, DEFENSA** y **DEFENSA ESPECIAL** dependen fundamentalmente del nivel de tu Pokémon y de su especie, aunque también pueden modificarse durante la batalla con el uso de ciertas técnicas y objetos. Observa que en la siguiente tabla hablamos de tipos de ataque contra tipos de Pokémon. Esto es lo importante porque un Pokémon puede aprender ataques que no corresponden a su tipo, aunque si el tipo de ataque y el tipo de Pokémon coinciden el ataque tendrá aún más poder.

▲ Ataque muy efectivo.
▼ Ataque poco efectivo.
✘ El ataque no hace daño.
(La ausencia de símbolo significa ataque de efectividad intermedia).

TIPO RIVAL POKÉMON ▶ / TIPO DE ATAQUE USADO ▼	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO
NORMAL													▼	✘		▼	
FUEGO		▼	▼		▲	▲						▲	▼		▼		▲
AGUA		▲	▼	▼	▼				▲				▲		▼		
ELÉCTRICO			▲	▼	▼				✘	▲					▼		
PLANTA		▼	▲		▼			▼	▲	▼		▼	▲		▼		▼
HIELO		▼	▲		▲	▲			▲	▲			▲		▲		▲
LUCHA	▲					▲		▼		▼	▼	▼	▲	✘		▲	▲
VENENO					▲			▼	▼			▲	▼	▼			✘
TIERRA		▲		▲	▼			▲		✘		▼	▲				▲
VOLADOR				▼	▲								▲	▼			▼
PSÍQUICO							▲	▲			▼					✘	▼
BICHO		▼			▲		▲			▲				▲		▲	▲
ROCA		▲				▲	▼		▼	▲		▲					▼
FANTASMA	✘										▲					▼	▼
DRAGÓN															▲		▼
SINIESTRO							▼				▲			▲		▼	▼
ACERO		▼	▼	▼		▲							▲				▼

- Todos los pasos para pillar al fantasma con las manos en la masa.
- Descubrimos la localización de todos los símbolos.
- Cómo entrará Shaggy en el laboratorio: todos los pasos.
- ¿Y para qué servirá esa salchicha congelada? Digo yo que...

Si la cosa da miedo, no llames a Scooby

SCOOBY DOO

Un fantasma está haciéndose de oro a base de robar joyas y obras de arte de los museos más importantes. Scooby y la panda se han propuesto solucionar el entuerto. Si te animas a acompañarles, esto es lo que debes hacer.

Para comenzar la aventura lo primero es ver al fantasma de Mr.Hyde. Esto sucederá si cambiamos de Shaggy y Scooby a Fred (pulsando Select) nada más empezar la partida. Una vez hecho esto, el gran reloj del abuelo comenzará a sonar marcando una hora en punto. Será entonces cuando el espectro cruce de un lado a otro del recibidor (1). Síguele hasta el baño (2) y allí selecciona el icono "Mano" en el retrete. Daphne será teletransportada (3) y secuestrada (4).





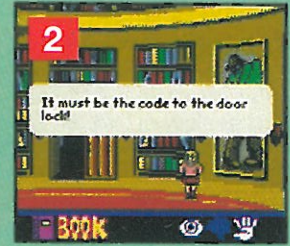


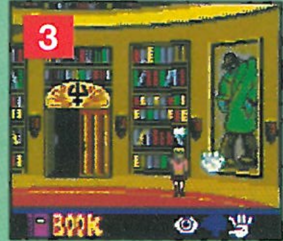


CHAPTER 1 ¡IT´S A MYSTERY!

Cambia otra vez de personaje y elige a **Velma** la gafitas. Ella será la encargada de **descifrar todos los símbolos** que adornan la mansión, acción necesaria para **desbloquear la puerta del laboratorio.** Antes de nada, dirígete al comedor y mira por la ventana (1). A continuación, coge el **libro de poemas** de color magenta en la biblioteca (2). Entonces deberás buscar y mirar con el **icono Ojo** los siete símbolos escondidos en la mansión. El primero se encuentra en la propia **puerta de la biblioteca** (3). El segundo, tras una nota pegada en la **nevera de la cocina** (4). El **tercero, cuarto y quinto, en el recibidor superior** (5). El sexto esta escondido **detrás de la toalla roja** (que también cogerás), camuflada por la cortina de la bañera, en el baño donde desapareció Daphne (6). Y el séptimo y último lo encontrarás **encima de la puerta que da al exterior** (7). Así, Velma habrá descubierto la combinación necesaria para **abrir la puerta del laboratorio** (8). ¿A qué diantres esperas?









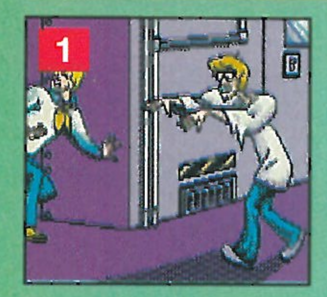








CHAPTER 2 ¡BOO'S CLUES!









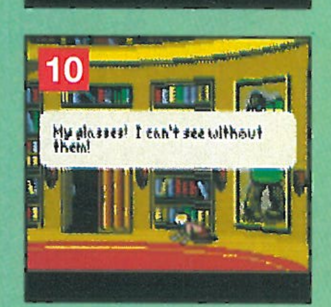


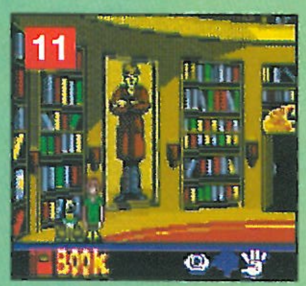








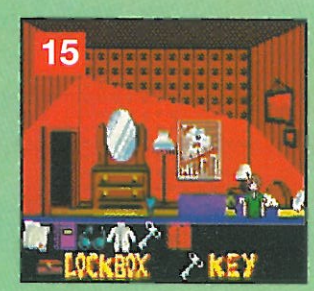












Después de que un extraño individuo, increíblemente parecido a Shaggy, capture a Fred (1), tendremos que **retomar el control de Scooby y compañía** para continuar avanzando. Con ellos dirígete al **laboratorio** y comprobarás que, atemorizados por otra pandilla de Shaggys biónicos, volverán hacia atrás (2). Inteligentemente, el verdadero Shaggy trazará un plan para infiltrarse en el laboratorio y rescatar a Fred. No es otro que disfrazarse a la semejanza de sus clones. Con una bata blanca, unas gafas y un bigote postizo será suficiente.

Metidos aún en la búsqueda de algo que llevarse a la boca (entre otros asuntos pendientes), deberás llevar a esta legendaria pareja de vuelta a la mansión (ya sea para comer algo o para buscar los atrezos necesarios, ya veremos…).

Después de **hablar con la señora de la limpieza** en la habitación este del piso superior (3), se desbloqueará la puerta que hay justo enfrente (4). Allí entablarás conversación con un entretenido jovenzuelo, quien te informará del terrible aprieto en el que se encuentra **Daphne**.

Déjate de palabrerías y acércate a "mangarle" la consola con la que juega. ¡¡Cachis!!!, ya decía mi madre que me atase los cordones que algún día tendríamos una desgracia… y mira tú por donde… hemos roto el suelo (5). Por fortuna hemos dado con la reserva de queso más reservada del planeta… a comer!!! Estoooo… al tema: Debido a la dura piel que recubre el queso, deberemos buscar algo afilado para comenzar el banquete. **Pon en marcha el robot** para que eche a correr y se estampe contra la pared (otro que no sabía de nudos) (6). Coge los trozos que han quedado y utilízalos para raspar la piel… ¡¡la cena está servida!! Tras la super zampada, continuaremos avanzando por la puerta que ocultaba la gran montaña de queso. Junto a ella hallaremos un rollo de **cinta aislante** que utilizaremos adecuadamente. Cruza la puerta y **atraviesa la lavandería.** En la siguiente habitación, **corta la luz** (7) (en el panel) y arregla, con la cinta, los cables rotos (8). Vuelve a conectar el sistema eléctrico, activa la palanca (levers) (9) y sube las escaleras.

La pobre **Velma** ha perdido sus gafas (10) y nosotros se las cogeremos prestadas por eso de completar nuestro disfraz. Ahora busca en la misma biblioteca el libro rojo e intenta cogerlo (11).

Acto seguido la habitación comenzará a rotar. Sal por la puerta y descubrirás una **sala secreta** (12). Coge la **llave del baúl y la bata de laboratorio del saco.** Vuelve a activar el mecanismo de rotación y sal de la biblioteca. Vete de nuevo a los sótanos (por la habitación del niño) hasta llegar a la lavandería. Utiliza el **detergente de la estantería en la lavadora** y sí, pásate de cantidad para llenarlo todo de espuma (13). Verás la señora de la limpieza como te enganche… ¡De eso se trata! Vuelve a su habitación y ella bajará rauda y veloz a limpiar todo el condumio (14). Aprovecha entonces para **coger la caja metálica** escondida bajo la almohada. Usa la llave para abrir la caja y encontrarás un **bigote postizo** (15). ¿Y para qué lo usaría?… Da lo mismo, lo importante es que estamos listos para "colarnos" en el laboratorio.

CHAPTER 3 CHEMO-SABOTAGE







Shaggy se colocará el disfraz automáticamente cuando esté en la puerta del laboratorio (1). Poco puedes hacer en el interior, excepto hablar con Fred a través de la segunda puerta que encuentres, o ver a Daphne atrapada en la máquina de experimentos. Tampoco podrás coger la llave, ya que el androide te vigila constantemente.

Vuelve a la casa para buscar una manera de distraer al androide. Déjate caer por el lugar favorito de Shaggy y Scooby, la **cocina.** Allí coge la salchicha del frigorífico y la carne de vaca

del armario. Sal de la cocina y, en el mismo recibidor donde se encuentra el reloj, entra por la puerta central (2). Encontrarás una silla con una pata de menos (3) pero "no problemo", la salchicha subsanará el defecto ¿?.

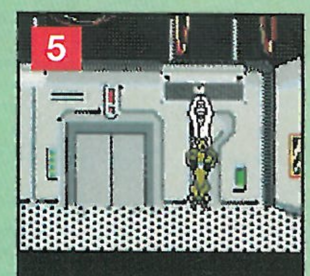
Regresa al laboratorio y entra por la puerta que se encuentra justo después de las cuatro entradas marcadas con números. Utiliza el **congelador para solidificar la salchicha y usarla como pata** (4). Ahora súbete en la silla para abrir todos los luminosos e intentar extraer un fluorescente de ellos (5). No te impacientes: lo conseguirás sólo en el último que mires (da igual el orden), y además tendrás que congelar la salchicha un par de veces más.

Pero el fluorescente sigue funcionando aun sin estar enchufado en ningún sitio... Vuelve a la librería y **Velma** te solucionará el enigma (6). Ella te explicará que un poderoso generador transmite electricidad por el aire, suministrando energía tanto al sistema de iluminación como a los robots. Ahora simplemente tendrás que atraer al androide del laboratorio hasta una habitación donde no llegue energía. Por las cuatro puertas numeradas del laboratorio podrás acceder a una. Cruza cualquiera de ellas y recuerda que Shaggy volverá a entrar automáticamente por la segunda. En esa habitación comprobarás que el radio de alcance del generador no tiene efecto alguno utilizando el fluorescente (7).

Vuelve al laboratorio y habla con el androide. Fíjate durante la persecución en la segunda puerta por la que entra. Atraviésala. Una vez fuera de juego, déjale disfrutando de su siesta y corre a sabotear el experimento. Coge la llave y acércate al doctor. Él te preguntará por la lista de ingredientes necesarios para **activar su "Absorbedor de piel"** (8). Necesitarás un papel, un lápiz y un etiquetador. Como papel servirá una nota que encontrarás en el **dormitorio de Helga** (la señora de la limpieza). Móntate otra vez la fiesta de la espuma en la lavandería para que corra a limpiarlo. Róbale la nota sobre la cama (9). Utiliza la llave para abrir la puerta junto a la habitación del niño y coger el **lápiz** (10). La **etiquetadora** está en otra habitación, pegada a la puerta de la cocina (11) (vale la misma llave).

Llévale la lista de ingredientes al doctor, dale el extracto de vaca (bien etiquetado) y a disfrutar de sus mugidos (12).



















CHAPTER 4 ¡JAILBREAK!

Bueno, llegamos al meridiano de la aventura. Carga de nuevo las pilas y vamos a ello. En el **taller del sótano** de la mansión hay una **afiladora/duplicadora de llaves** (1) con la que Scooby quedará fascinado. De hecho **pulirá su uña en forma de llave** (2). Puedes utilizarla para **liberar a Fred** (3). Ahora coge su control y regresa al taller para obtener una llave en la duplicadora (4). Con ella **liberarás a Daphne de la máquina** (5). Y con esto, prepárate para entrar en el siguiente capítulo.





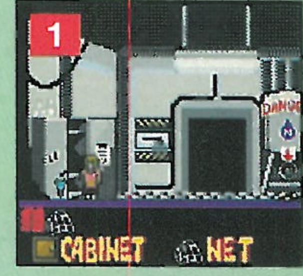




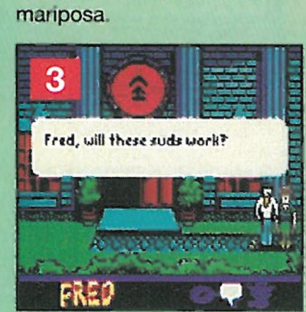


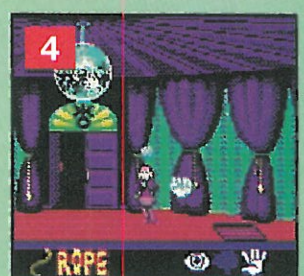
CHAPTER 5 THE PLAN

Ahora eres **Velma** (1). Bien pues regresa al cuarto del congelador y busca en un armario **la red que Fred necesita** (2). Momento de cambiar a Scooby y Shaggy. Como ellos, baja de nuevo al sótano y ármala (otra vez) con la lavadora y el detergente. **Absorbe la espuma con la toalla y llévasela a Fred** (3). Cambia ahora Daphne (no, si al final va a ser un trabajo en equipo) y, en la habitación en la que hay una **gran bola de discoteca**, coge la **cuerda que sujeta la primera cortina** de la derecha (4). Dásela a Fred, y a otra cosa mariposa.









CHAPTER 6 FINALE

El misterio llega a su fin. Únicamente deberás esperar, como Velma, a que **el gran reloj del abuelo vuelva a sonar.** En ese momento deberás abrir el conducto de la ropa sucia que comunica con la lavandería, y tirar la toalla (1) (2). La pandilla se ocupará, automáticamente, de atrapar y desenmascarar al fantasma. Shaggy y Scooby guiarán al susodicho (3) (4) (5) hasta la sala a oscuras donde **resbalará con la espuma** (6) (7). Lo atraparán con la red (8) y, finalmente, resolverán el misterio (9). ¿Que quién es? Es, sorprendentemente...













- Mapas, paso a paso y objetivos de los niveles 7, 8 y 9.
- Las claves están servidas, tú pones la habilidad.
- El mes que viene lo rematamos. ¡Esperadnos!

¡Ya estamos a puntito de salvarlo todo!

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

TERCERA PARTE

Primero, adoptaremos el papel de "lobo malo del bosque" y cogeremos un avión. Luego diremos que no somos quien parecemos, sino otros. Una vez hecho el lío, arreglaremos todo a misilazos. No es tan liante. Leed y sabréis.

FASE 7 MIDNIGHT DEPARTURE

Empieza por avanzar por el camino hasta la primera bifurcación y toma el camino de **la derecha**. Llegarás otra vez al camino, pero antes habrás eliminado a un soldado por la espalda, te habrás enfrentado a otros tres, y habrás reventado la primera alarma (1). Sal al camino y avanza hacia la izquierda para tomar la primera a la derecha que se salga del camino (2).(A) Continúa por allí eliminando a los enemigos de lejos, con la **visión nocturna** (y un arma, claro. Mejor si es la pistola con silenciador o la ballesta, que no hacen ruido) y llegarás a otra bifurcación. Gira a la derecha para toparte con una cabaña y varios enemigos (B). Dales pasaporte, abre la puerta, y **dispara desde fuera a la alarma**. Ahora entra y recoge **la cartera de Arkov** (3). Sigue hacia adelante por el camino de la derecha, el que vuelve al camino de tierra. Avanza hasta divisar a un enemigo entre los árboles, a la derecha. Cáscale y avanza para reventar otra alarma (4). Un poco más adelante tienes el puente cargadito de enemigos. Puedes utilizar la ametralladora con ellos, porque no hay alarmas cerca. Cuando estés a la mitad del puente, mira a tu izquierda. Allí, en **un islote** en medio del río, está el "pavín" que te está disparando (C). Cálzale un tiro de ballesta de los buenos, con zoom y todo (5). Continúa avanzando hasta la siguiente bifurcación y toma el camino de la izquierda. Darás un pequeño rodeo, pero no caerás en la emboscada que te esperaba por el otro lado. Elimina a un enemigo por la espalda y volverás a salir al camino sano y salvo. Si continúas un poco (aunque la frase sea condicional, más te vale continuar, estaría bonito que te parases a merendar) verás la **entrada al complejo** militar. Rodea la valla y entra, pero sólo un poquillo. Ponte ese magnífico rifle de francotirador que tienes, y echa un vistacillo a las **torretas de vigilancia** que rodean la pista de aterrizaje. En tres de ellas encontrarás francotiradores (6). Reparte tiritos certeros a la cabeza de cada uno de ellos ayudándote de las gafas de visión nocturna. Si te dignas a dirigir tu zoom al frente y a ras de suelo encontrarás dos soldados apostados junto al edificio del fondo. Dales el día a ellos también. Sólo quedan los

OBJETIVOS

- Eliminar a Davidov.
- Conseguir el móvil de Davidov.
- Hacer aterrizar el avión.
- Encontrar la cartera de Arkov.
- Encontrar algo para sobornar al piloto del avión.
- Evitar bajas civiles.
- Subir al avión.





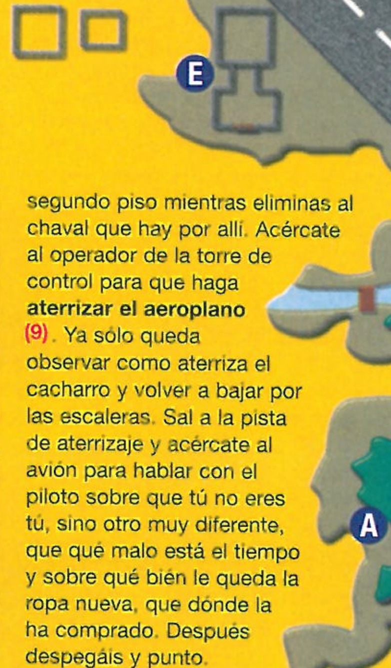


dos que patrullan a tu derecha, en la otra construcción. Una vez aniquilados, dirígete hacia allí **(D)** y entra. Si miras un poquito al fondo verás que hay un par de "empanaos" conversando alegremente junto a...¡barriles explosivos! **(7)**. Coloca un tirito y admira los fuegos artificiales. Acércate después al lugar de la explosión y recoge una bonita **bolsa de deportes** llenita de ropa deportiva que seguro le harán mucha ilusión al piloto del aeroplano. Sal de allí y échate una carrerita hasta el edificio de la derecha. Sí, el que parece una torre de control. En la fachada de la izquierda está la puerta, pero déjala estar de momento y date la vuelta completa al edificio **(E)**. El inocente ciudadano al que puedes ver por una de las ventanas **(8)** es Davidov. Pégale un tiro y a otra cosa. Entra ahora por la puerta y no toques al señor del mostacho. En lugar de eso, **coge el móvil de Davidov** y lee el mensaje que ha recibido. Sube dos pisos por las escaleras y cuidado con dañar al probo trabajador del









segundo piso mientras eliminas al chaval que hay por allí. Acércate al operador de la torre de control para que haga **aterrizar el aeroplano (9)**. Ya sólo queda observar como aterriza el cacharro y volver a bajar por las escaleras. Sal a la pista de aterrizaje y acércate al avión para hablar con el piloto sobre que tú no eres tú, sino otro muy diferente, que qué malo está el tiempo y sobre qué bien le queda la ropa nueva, que dónde la ha comprado. Después despegáis y punto.





FASE 8 MASQUERADE

Llegamos tranquilamente a la instalación como el que no desea el tema y sacamos los papeles que acreditan que nosotros no somos nosotros, sino que somos otro cualquiera, como por ejemplo un científico que trabaja allí (Mikhail Arkov). **Acércate al oficial** Nosecuantov (Akakievich), que está allí al lado, junto al camión, y te pedirá que le **enseñes los papeles (1)**. De allí nos mandará a visitar a la investigadora al mando, que anda por la otra punta del descampado, junto a las tiendas de campaña **(A) (2)**. También tendrá su ración de papeles y nos pedirá que la acompañemos al ascensor, en el único edificio que se ve por allí. Mientras bajamos tendremos una interesante conversación con la señorita, que ya empieza a sospechar que le estamos pegando el timo (dicha conversación queda

OBJETIVOS

- **Infiltrarse en la instalación .**
- **Christmas debe vivir.**
- **Evitar causar bajas inocentes.**
- **Obtener la tarjeta del localizador.**
- **Salir del pozo.**

mucho mejor si empezamos a dar vueltas y a saltar a la vez. Es como hablar con Jimmy). Salimos del ascensor y avanzamos hasta el final del pasillo para abrir el portón **activando el panel** que hay a su derecha **(3)**. Avanza hasta el primer cruce y gira a la derecha mientras los trabajadores te gritan al oído que los dejes en paz. Sigue adelante para activar otro panelcillo abre-puertas **(B)** (si ves que tal, saca la pistola justo antes de pulsarlo y así aparecerás después de la secuencia





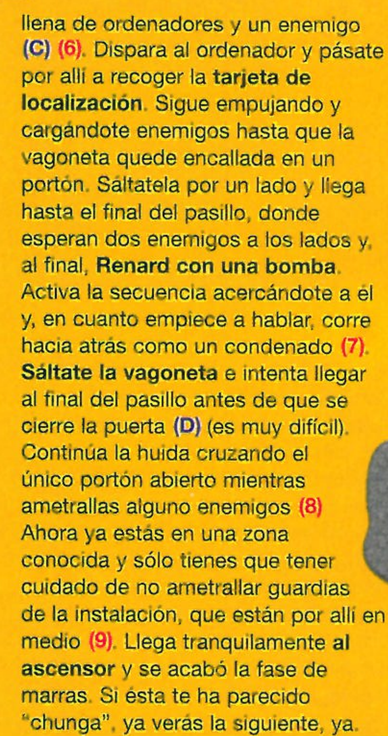


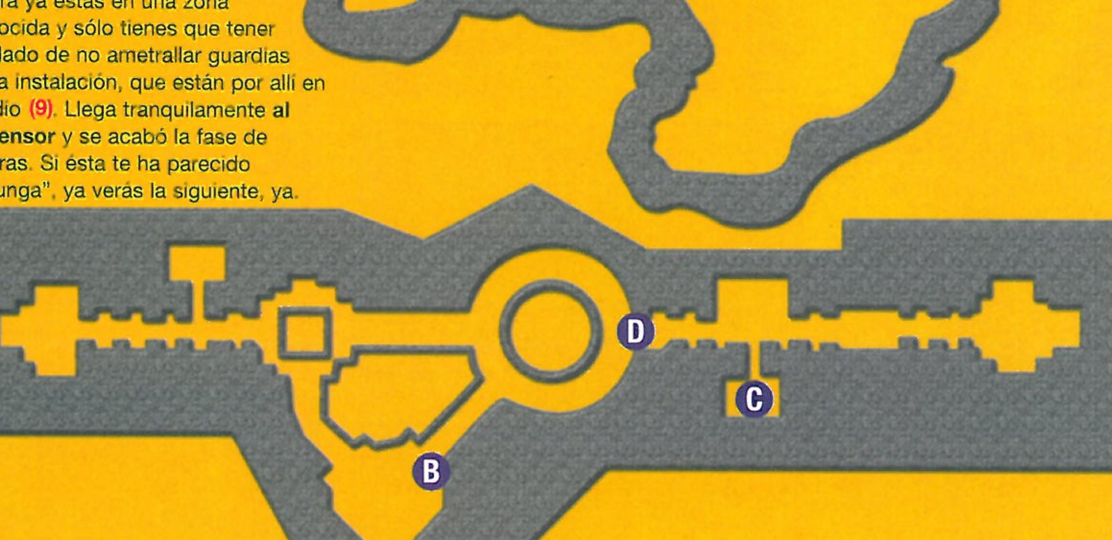


con el arma ya fuera, pero hay que hacerlo muy deprisa). El caso es que **encontramos al terrorista**, lo amenazamos un rato, nos pillan los de seguridad, dicen que todo el mundo fuera de allí, aparecen los terroristas, se lían a tiros y terminas cayendo a un pozo acompañado de

TRUCO Termina la fase Thames Chase en menos de 4:25, en modo Agente 00, para conseguir armas "exóticas"

la bella señorita, aprovechando para explicarle la historia de que tú no eres tú, que eres otro, en medio del tiroteo (si eres capaz de leer la frase anterior en alto sin parar para respirar, dedícate al canto). Bien, estás dentro del pozo con un montón de terroristas en lo alto. Échate hacia atrás y **empieza a disparar** a las cabecillas que se ven por allí arriba **(4)**. Después de aniquilarlos, equipa **el gancho de tu reloj** y apunta al techo, más concretamente a la plataforma pintada a rayas negras y amarillas **(5)**. Sube por la cuerda y recoge todas las armas antes de entrar por el único túnel que está abierto (ya que somos James Bond, es de suponer que la señorita jefa de investigación que permanece por allí acongojada no se molestará si nos paramos un momentito, nos acercamos mucho a ella y, desde fuera de la pantalla, hacemos ¡CHUICK! con la boca). Comienza a empujar la vagoneta, **siempre agachado**. Y mejor agachado porque los enemigos deben tener algo malo en el cuello, pero el caso es que nos dan menos. A medio camino hay una bifurcación a la derecha con una sala llena de ordenadores y un enemigo **(C) (6)**. Dispara al ordenador y pásate por allí a recoger la **tarjeta de localización**. Sigue empujando y cargándote enemigos hasta que la vagoneta quede encallada en un portón. Sáltatela por un lado y llega hasta el final del pasillo, donde esperan dos enemigos a los lados y, al final, **Renard con una bomba**. Activa la secuencia acercándote a él y, en cuanto empiece a hablar, corre hacia atrás como un condenado **(7)**. **Sáltate la vagoneta** e intenta llegar al final del pasillo antes de que se cierre la puerta **(D)** (es muy difícil). Continúa la huida cruzando el único portón abierto mientras ametrallas alguno enemigos **(8)**. Ahora ya estás en una zona conocida y sólo tienes que tener cuidado de no ametrallar guardias de la instalación, que están por allí en medio **(9)**. Llega tranquilamente **al ascensor** y se acabó la fase de marras. Si ésta te ha parecido "chunga", ya verás la siguiente, ya.






5


6


7


8


9

FASE 9 CITY OF WALKWAYS I

Después de bajar del deportivo y dejar a la mujercilla esperando, avanza y sube la rampa para abrir la primera puerta. **Tirito al candado** de la siguiente puerta y secuencia al canto. Empezamos cruzando el umbral de la puerta y quedándonos quietos. Apunta a la rampa y despacha a los dos que vienen **(1)**. Coge sus armas y equipatelas. Abre la siguiente puerta, colócate las lentes de **visión nocturna**, y parapétate en los maderos de la primera esquina bien agachadito **(A) (2)**. Ahora despacha a aquél que se ve al fondo y arriba y machaca al otro par que vienen corriendo según aparezcan frente a ti. Aún queda otro arriba, pero no plantea ninguna dificultad. Una vez hayas subido la rampa, **pulsa la palanca** que hay en la pared y se abrirá la puerta. Asómate poco a poco hasta que veas al primer chavalote y fusílalo. Haz lo mismo con los otros dos, pero siempre viendo sólo a uno de ellos. Recoge sus armas y descubrirás que te han dejado por allí **un lanza-granadas**. Equípalo y pulsa **la palanca de la derecha**, junto a la puerta del ascensor. Ahora colócate frente a la puerta a una distancia prudencial y, en cuanto se abran las puertas, **sacudes el pepinazo (3)**. Sube por el ascensor y cárgate un par detrás de la primera esquina. Ahora tienes dos posibilidades: enfrentarte a cinco

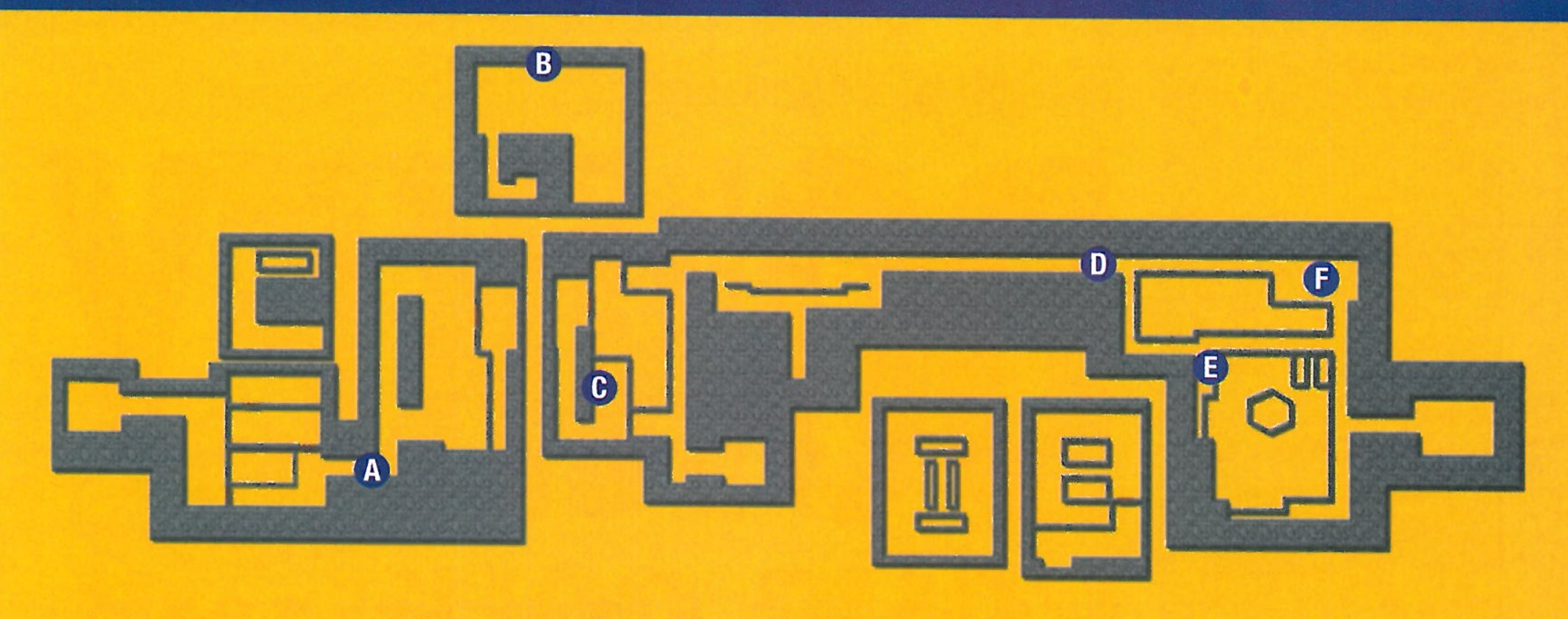
OBJETIVOS

- Encontrar a Zukovsky.
- No herir a tus compañeros.
- Mantener a Christmas viva.
- Mantener a Zukovsky vivo.
- Recuperar la información del ordenador de Zukovsky.

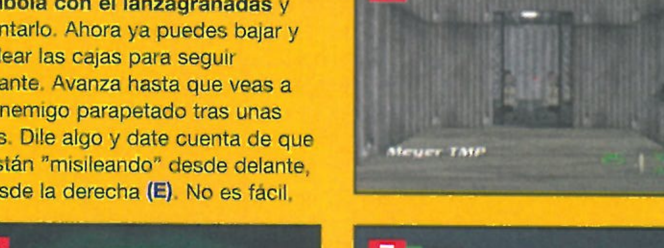


1


2



tipejos en una habitación cerrada, o pasar por **la cinta transportadora** de al lado como quien lava **(B)**. En cualquier caso, después tendrás que subirte a otra cinta que transcurre por un estrecho pasadizo. En cuanto no haya pared a tu derecha, **tírate hacia ese lado** y elimina por detrás a un estorbo con lanza-granadas (4). Delante tienes a otro enemigo, y a tu derecha queda una palanca que debes pulsar **(C)**. Elimina a todos los terroristas de la zona viéndolos **siempre de uno en uno** y pulsa la palanca. Ahora avanza hacia el otro lado para encontrar una puerta abierta que da la oscura noche. **Ponte las gafinas** y pégate a la derecha, sin bajar, para cargarte al tipo de las granadas (5). Avanza hasta su cadáver y liquida a otro dentro de la cabaña flotante. Lo siguiente es acercarse a la ventana bajo la que está la palanca, pulsarla, y observar que por allí, un poco a la derecha, se distinguen dos figuras (6). Machaca a ambos y dirígete al otro lado del puerto. Una vez allí encontrarás a un hombrecillo disparándote delante de unas cajas que cortan el camino **(D)**. Dale las buenas noches y agáchate pegado a la barandilla de la derecha para ver a un hombrecillo abajo, al fondo. Bien, debes realizar **un tiro en parábola con el lanzagranadas** y reventarlo. Ahora ya puedes bajar y bordear las cajas para seguir adelante. Avanza hasta que veas a un enemigo parapetado tras unas cajas. Dile algo y date cuenta de que te están "misileando" desde delante, y desde la derecha **(E)**. No es fácil, pero **equipa tu misil y calcula** desde dónde te están disparando los misiles por la derecha para regalarle el tuyo (7). Avanza hasta la escalera desde donde disparaba y recoge otro misil. Este úsalo con el otro misilero, un poco más adelante **(F)** (8). Entra en el edificio dejando tranquilos a los dos guardias y sube un par de pisos por las rampas mientras te cargas a un par de "inviables". En la segunda planta encontrarás otro "menda" con un lanza-misiles y, tras las ventanas, a otros tres (9). Entra en la sala desde donde te disparaban y **extrae los datos del ordenador** con el único artefacto que te proporcionan en esta misión (18). Baja ahora por la escalera y dobla la esquina para "espichar" al último enemigo. ¡Bien!





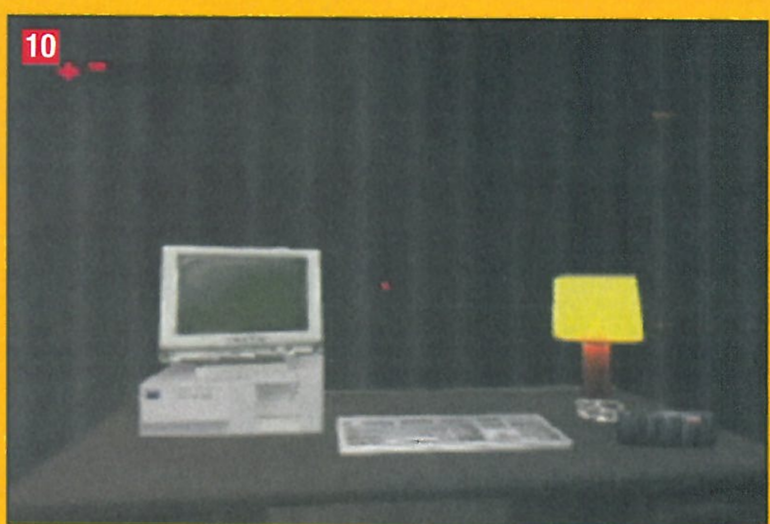












- Te ofrecemos los mapas de los niveles más complicados.
- Te mostramos la mejor manera de superar los desafíos de Necky.
- ¿No encuentras las benditas letras? Aquí las tienes..
- Asiste a la derrota de King K. Roll. en primera fila.

¡Puedo oler las bananas desde aquí!

DONKEY KONG COUNTRY

ENTREGA FINAL

Selva, cielo y nieve quedaron atrás. ¿Estás cansado? ¿acaso perdido? ¡No seas vago! Ponte a caminar de nuevo, a cuatro manos, porque el final está cerca y la recompensa es amarilla, con motitas y en cantidades industriales.

5º MUNDO

NIVEL 01 : Pasadizo Aceitoso

¿Qué hacen dos monos en una fábrica? Diddy y Donkey no se detienen ante nada y, si deben pasar un mundo tan industrializado y tóxico como éste, pues lo hacen. Sin pensárselo dos veces. Y nada mejor para empezar que descubrir el barril de TNT del suelo al principio y **arrojarlo sobre ese otro barril de OIL**. Bonus al canto (1). Y si este barrilazo de TNT te sabe a poco, no tienes más que descubrir el de algo más adelante y **estrellarlo contra la pared** de la izquierda (2). Si tu problema es que te sientes solo, **queda con Rambi** después del barril de salvar (3), cayendo al vacío lo encontrarás. Y, por si fuera poco, si aguantas con él hasta la zona de la imagen (4), entrarás directamente en **un nuevo bonus**. Si no, ya sabes: barrilazo con el mono y ya estás yendo "hacia paentro".


1


2


3


4

NIVEL 02 : Viaje con truco

No tengas miedo por la pinta que tiene este cacharro y súbete en él. Es tu seguro de vida para pasar la fase. Tras superar casi la mitad de la misma y llegados a este punto, (1) ves un barril de bonus. Justo después de cargarte a dos pequeños buitres al descender, rueda y **salta en mitad del vacío** para alcanzarlo. Un poco más lejos verás una plataforma a la derecha, salta sobre ella y no te preocupes de tu transporte porque **ahí delante hay un bonus**... ¡y tiene que ser tuyo! (2). Cuando salgas empezarás desde el barril de


1





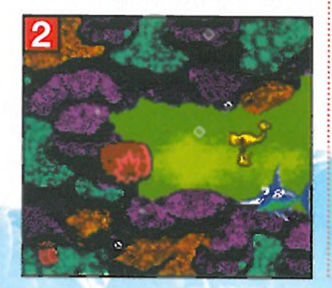
salvar. Si al ver el cartel de EXIT respiras aliviado, retén el aliento un momento y cárgate al mono ese que lanza barriles para llegar a **un icono de Winky y un barril de bonus,** casi escondido a la izquierda, (3) que te alegrarán el día.



NIVEL 04: Charca Venenosa

Después tanta tensión, no viene mal relajarse una ratito **mientras buceas en el fondo del océano**, y nada mejor que surcar esta fase **a lomos de Enguarde**, a quien encontrarás en una zona donde ves un tiburón a la derecha, antes del barril de salvar (1). Con el veloz pez espada no te será difícil pasar la fase en un santiamén, sobre todo si te cuelas por una pared falsa, a la izquierda, en una zona donde tres enemigos de esos grises se mueven en circulos. Allí hallarás **un icono de Expresso y un barril** que te disparará al otro lado (2), casi al final de fase.





NIVEL 03 : Ascensores Alocados

Da un salto largo para **alcanzar la liana y llegar a una zona secreta** (1) sin complicación alguna. Antes de que llegue el tema de los ascensores, **no pases de largo el barril de bonus,** al lado de esa liana con avispa incluida (2). Saltar de ascensor en ascensor es complicado, sobretodo en una de las últimas zonas, donde deberás aplicarte eso de rodar y saltar cuando estás sobre el vacío. Antes, **letra N tras arrojarte pegado a la pared** (3). Sabrás dónde debes tirarte por el tipo de borde. En los últimos ascensores dejate llevar hacia abajo antes de la salida, y salta a la derecha, **una zona de bonus te espera** (4).



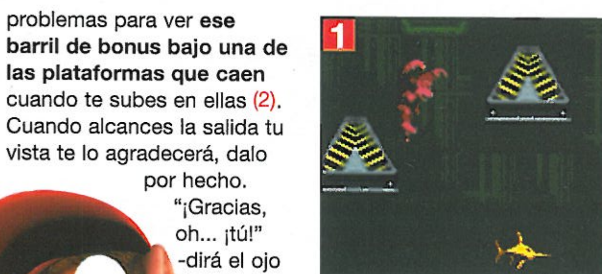






NIVEL 06: Sótano Oscuro

Parece que alguien en esta fabrica no debió pagar la factura de la luz. O eso, o es que lo hacen aposta para fastidiarnos. El caso es que el nivel es levemente molesto, no por su dificultad, que tampoco es para morderse la corbata, sino por ese parpadeo continuo que a más de uno, seguro, terminará mareando. En fin, déjate la vista en el intento por **coger ese icono de Enguarde** (1) dando un salto de esos tan arriesgados que tú ya sabes y salir indemne. No se ve bien, es cierto, pero apenas tendrás problemas para ver **ese barril de bonus bajo una de las plataformas que caen** cuando te subes en ellas (2). Cuando alcances la salida tu vista te lo agradecerá, dalo por hecho. "¡Gracias, oh... ¡tú!" -dirá el ojo izquierdo.





NIVEL 05 : Locura de la Mina

1 ¿Y esa liana? Pues, para alcanzarla, primero **evita a los dos buitres** que hay justo antes (no los golpees). Una vez en la vagoneta, el barril de bonus no se ve en pantalla, pero si saltas **justo donde indica el mapa,** entre fila y fila de bananas, entrarás en dicha **zona secreta**.

2 Como le tienes cariño a la vagoneta, **no la abandones y cae con ella** ¿Para siempre? No, hombre, salta a la otra vagoneta en cuanto la veas y **un icono de Enguarde** será tuyo.

3 Tras hacerte con la N, verás un "sospechoso" neumático sobre de las vías. En lugar de denunciarlo será mejor que te ayudes de él **para entrar en un nuevo bonus secreto**, no te llevarás ningún disgusto.

4 **Barril de bonus a la vista** pero ¿cómo llegar? Pues salta a la plataforma donde está el enemigo y, desde ahí, sólo tienes que **dar un salto largo hacia el primer neumático**, el resto está hecho. Ultimo bonus de este nivel ¡superado!

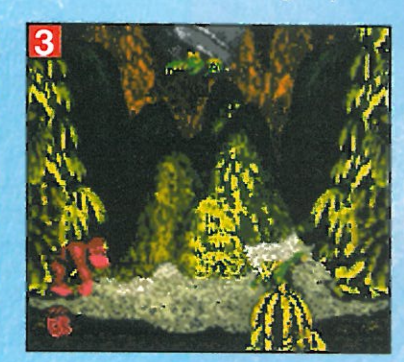
EN LA PÁGINA SIGUIENTE Tienes la manera de vencer a King K. Roll ¡Por fin! ¡AAAALELUYA! ¡AAAALELUYA! (Hale, ya, lu)

JEFE GOLPE LOCO

Pese a lo avanzado del juego, **el jefazo de este mundo es bastante fácil.** La mecánica es la siguiente: él permanece en lo alto de la pantalla y se tira sobre ti verticalmente. Con sólo rodar a un lado esquivarás su ataque. Entonces **escupirá dos enemigos** y, cuando los mates, volverá a arrojarse sobre ti, así hasta cinco veces. Una vez penta-esquivado, el quinto mundo pasará a la historia y con él este original jefe.







RETO DE CANDY

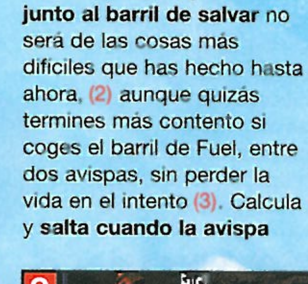


Tienes que sortear a las avispas mientras saltas entre las lianas blancas y azules. Recuerda que las primeras te ascienden y las segundas provocan el efecto contrario. De todos modos, con un par de lianas, la moneda DK estará en tu poder. Candy lo pone bien fácil.

6º MUNDO

NIVEL 01 : Problema de Tanques

Te encuentras en **el último mundo del juego** y nada más empezar llega el primer problema en forma de fase, en ella tal vez comprendas porqué se vende tan cara la gasolina, y la manera de aprovecharla en un cacharro que chupa como una esponja (el sueño de todas las gasolineras, oye). Nada más empezar, y tras coger el primerísimo barril de Fuel, fíjate en esta zona; pues bien, **tírate en línea recta** –guiándote por la barra vertical que sirve de rail a tu cacharro- y **alcanzarás el primer bonus secreto** sin despeinarte (1). Hacerte con ese **icono de Enguarde junto al barril de salvar** no será de las cosas más difíciles que has hecho hasta ahora, (2) aunque quizás termines más contento si coges el barril de Fuel, entre dos avispas, sin perder la vida en el intento (3). Calcula y **salta cuando la avispa esté abajo**. ¿Agotado? Ahórrate el último tramo de la fase saltando al barril que te disparará prácticamente a la salida (4) y recupera el aliento. Pero recuerda que **si quieres hacerte con la letra G no deberías entrar** en dicho barril, sino continuar como un valiente.











NIVEL 02 : Picadora Maníaca

Si no te gustaban esos enemigos en forma de rueda, grises y con mortales pinchos, aquí lo llevas claro. Los hay por todas partes y ejercen todas la rutinas posibles. Puede que Rambi, a quien encuentras al poco de empezar, te levante un poco el ánimo aunque, si no lo hace, siempre te quedarán los bonus. El primero, tras superar **un abismo con dos enemigos girando en el vacío**, después de salvar, pillarte el barril y romperlo contra esa pared (1). Más adelante, la cantosa cueva que pide a gritos que entres (2) te dará la oportunidad de alcanzar, una vez fuera, **un icono de Winky,** arriba y hacia la izquierda. (3) Y también **un barril de TNT**, que deberás llevar sano y salvo hasta la última pared de la fase, la que está justo al lado de la salida (4). Calcula bien el salto desde el neumático para **esquivar a los enemigos sin perder el barril**.





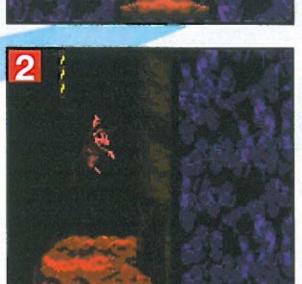




NIVEL 03 : Niebla en la mina

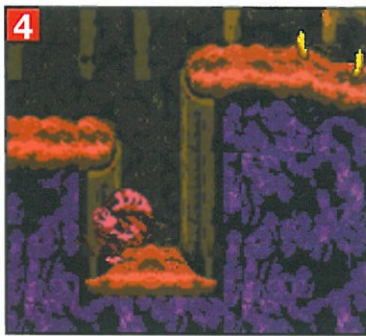
Muy guapo el efecto de la niebla, sí, pero mejor no dejes que la niebla te impida ver ese **icono de Rambi bajo el barril tóxico.** Destrúyelo con un barril de TNT y te harás con dicho icono (1). ¿No has notado que falta algo? Por supuesto, las letras, pues para encontrarlas a todas juntas, además de a **Expresso en un jugoso bonus** (una vez pasado el barril de salvar), cuélgate de la primera liana que ves y deja que te lleve a la derecha. Entonces **tírate sin miedo desde el barril tóxico** del borde y darás con la entrada secreta (2). Hablando del avestruz, ¡mira qué icono tan bonito a la vista! Si sólo estás con los monos y no tienes a Expresso, ayúdate de algún enemigo para alcanzarlo fácilmente (3). Pero los bonus no han terminado. Algo más adelante, **pilla un barril de TNT y estréllalo en esta zona,** en la pared de la derecha, para el último bonus secreto del nivel (4).









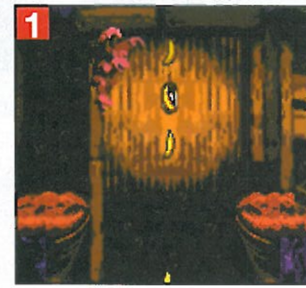


RETO DE CANDY



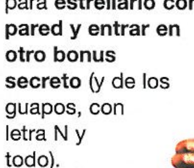
Ultimo reto, ¡y muy jugoso! Yendo entre los barriles explosivos podrás hacerte con unas cuantas vidas antes de coger la moneda DK, hacia el centro de la estancia. A ella llegarás en un santiamén, cuando estés en uno de esos barriles que no paran de moverse y en los que debes dispararte tú mismo. Hasta la próxima, Candy.

NIVEL 05 : Luces Turuletas



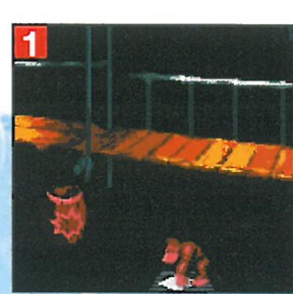


Nivel agobiante y muy guapo. Si querías caña, aquí la tienes y, sobre todo, no te quedes a oscuras si quieres ver esa **fila de plátanos que indican la existencia de un barril de bonus** justo debajo (1). El siguiente bonus está pasado el punto de salvar. Pilla el barril que está debajo del buitre lanza-cocos y llévalo una plataforma más adelante, hasta esta zona (2), para **estrellarlo contra la pared y entrar en otro bonus secreto** (y de los guapos, con letra N y todo).



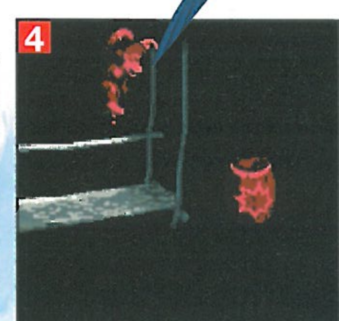
NIVEL 06 : Plataforma Peligrosa

El primer bonus lo tienes delante de tus narices pero ¿cómo llegar? Bien, debajo de la primera plataforma de transporte, hay otra idéntica en dirección opuesta. Esa es la buena, así que, **lánzate y pilla el bonus sin complicaciones** (1). La fase tiene su miga y, tras el barril de salvar, **la cosa se complica**. Algunos enemigos de esos que sólo mueren a barrilazos, han ocupado unas cuantas plataformas. Más te vale **pillar el barril a tiempo**, en mitad de la acción, si no quieres morir en el intento (2) y poder llegar vivito y coleando al final del nivel. Pero no salgas aún, que queda un bonus. Verás, súbete en **la última plataforma que has utilizado y déjate caer con ella** (3), entonces salta a la derecha y llegarás a esta zona donde un flamante barril de bonus, te espera (4), palabra de mono.









VENGANZA DE NECKY

Mmm... esa cara me suena. ¡Claro, si es Necky de nuevo! Y no parece muy contento de volver a verte. Pero bueno, se va a llevar lo suyo de todas formas. El pajarraco **sigue la rutina ya vista en vuestro primer enfrentamiento,** aparece de forma aleatoria a ambos lados de la pantalla y te escupe insensible un duro coco. Bueno, ¿uno sólo? En realidad esta cantidad se irá incrementando en **uno más por cada toque que le vayas dando**, y así hasta cinco. Estate atento y esquiva su "artillería" con **saltos normales**, cuando acabe la ráfaga **súbete velozmente al neumático** y salta sobre su cabeza. Con los cinco golpes de rigor, el bueno de Necky te dirá adiós y habrás completado el último mundo del juego. ¡Sí!

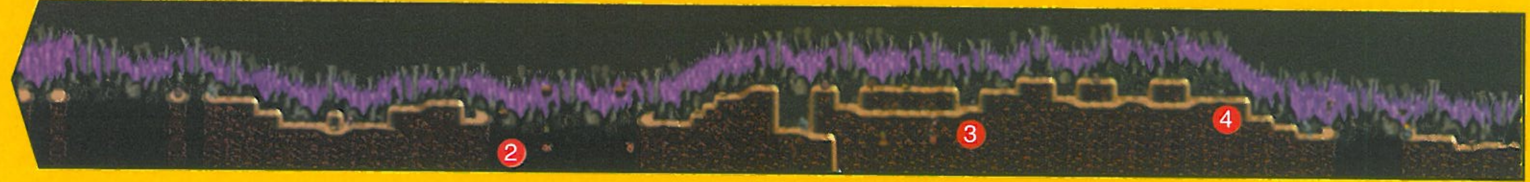






NIVEL 04 : Locura de Necky





1. El único bonus de este nivel no podía ser más fácil. Encarámate como mono que eres a la plataforma del barril tóxico y, desde él, salta hacia el bonus. En él conseguirás un globo azul, es decir, **tu contador de vidas se incrementa en tres.**

2. ¿Y esos barriles, más bonus quizá? Pues no, dichos barriles son tu seguro para **hacerte con la N** y salir sin despeinarte. Déjate caer con la plataforma para pillar la letra y darás con un barril que, automáticamente, te disparará al de la derecha.

3. Primero casca al buitre pequeñajo, después salta al otro lado y pilla el barril DK para deshacerte del enemigo de abajo, que sólo muere a barrilazos. Entonces **rueda y alcanza la G**, pero cuidado que la plataforma se viene abajo. Salta rápidamente al barril de al lado para salir con vida.

4. Dos molestos enemigos **que no aparecen en pantalla**, no paran de lanzar cocos. Si no quieres que te malogren el tema, tienes el barril DK. Salta sobre tres buitres y no te quemes con el barril de OIL, menos si te falta algún mono.

JEFE FINAL KING K. ROLL



Derrotar a este enemigo no es que sea fácil, pero tras unos cuantos fallos le pillarás la rutina. El primer ataque que realiza es **lanzarte su corona**, entonces salta sobre su cabeza y aléjate un poco para poder evitar su siguiente movimiento. Lo que hace es correr hacia el otro extremo de la pantalla. Así hasta tres carreras en función de los toques que le vayas dando. Ojo con el último sprint que mete porque es de guinness; hecho esto, nuestro cocodrilo preferido se agarrará un mosqueo impresionante y hará caer sobre ti una **lluvia de balas de cañón,** para después lanzarte la corona nuevamente. Pues bien , esquiva estás tandas de bombas rodando y golpéalo entonces. Cuando lo hayas hecho un total de tres veces, el piratilla caerá rendido a tus pies. Pero, un momento, ¿esos créditos no son un poco extraños? ¿los nombres de los enemigos, tal vez? El caso es que entonces leemos: "¿fin?". Y la pregunta no podía ser más oportuna porque **el bicho ¡se levanta!** Y ahora va dando saltitos por la pantalla. Se vuelve al extremo y te lanza la corona, cuando le golpees **volverá a recorrer la cubierta del barco de parte a parte.** Rodar por debajo de él es arriesgado así que, mejor rueda un instante con B y esquívale por arriba. Deberás golpearle en tres ocasiones para **recuperar al fin las ansiadas bananas** y dar por terminada tu gastronómica búsqueda. El empacho promete ser enorme, ¡buen provecho monos!







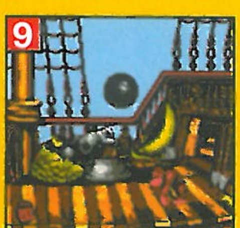


















GUÍAS NINTENDO 64

NO TE LAS PUEDES PERDER



1 SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64

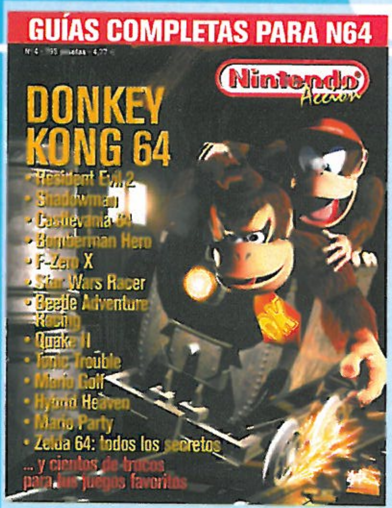


SUPER MARIO64
TUROK: DINOSAUR HUNTER
KILLER INSTINCT GOLD
SHADOWS OF THE EMPIRE
PILOTWINGS 64
GOLDENEYE 007
MARIO KART 64
BLAST CORPS
LYLAT WARS
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DIDDY KONG RACING

GUÍAS COMPLETAS PARA N64 4



DONKEY KONG 64
RESIDENT EVIL 2
SHADOWMAN
50 TRUCOS PARA ZELDA 64
CASTLEVANIA 64
BOMBERMAN HERO
F-ZERO X
STAR WARS RACER
BEETLE ADVENTURE RACING
QUAKE II
TONIC TROUBLE
MARIO GOLF
HYBRID HEAVEN
MARIO PARTY



2 GUÍAS COMPLETAS PARA N64



TUROK 2
LEGEND OF ZELDA
V-RALLY 99
BANJO-KAZOOIE
DUKE NUKEM 64
MISSION:IMPOSSIBLE
F-1 WGP
MORTAL KOMBAT 4
YOSHI'S STORY
AUTOMOBILI LAMBORGHINI
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
FORSAKEN

GUÍA MAESTRA ZELDA MAJORA´S MASK 5



LOS EXPERTOS DE NINTENDO ACCIÓN TE DESCUBREN EN ESTA GUÍA TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO. Y PARA QUE NO TE PIERDAS, INCLUYE MAPAS DE TODOS LOS NIVELES.



CUPÓN DE PEDIDO

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14 h. o de 15 a 18,00 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.
De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guía Maestra Zelda Majora´s Mask» (Número 5) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
*(Gastos de envío 400 Ptas.)

HOBBY PRESS

Nombre / Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Traca final de dudas. Resolvemos todas, hasta las de Hacienda. Ah, que eso son "deudas".

Respondemos las dudas más crueles

EL CONSULTORIO DE MAJORA'S MASK

Con esto y un bizcocho... Zelda Majora´s Mask se nos acaba, al menos de momento. Le hemos dedicado una completa guía, en el número anterior pudisteis leer un jugoso apéndice con montón de secretos y claves, y para redondear sólo nos quedaba responder a vuestras dudas. O lo que es lo mismo, hacer un especial dedicado a vuestras cartas, porque en realidad ya os hemos respondido a muchos de vosotros. Y aquí lo tenéis, hecho por nuestros expertos, claro.







DUDAS DUDOSAS (1)

1. ¿Qué obtienes al completar el cuaderno de los bomber?
2. Explícame el culebrón de Anju y Kafei.
3. ¿Qué consigues al capturar a las hadas del Templo de la Gran Bahía?
4. ¿Dónde está la bolsa de 999 Rupias (si hay)?
5. ¿Qué hay en la casa del Lavadero donde entra Kafei?

Denís Paredes (Madrid)

Hola Denís, o sea que conspirando para acabar con Jimmy, ¿eh? En fin, menos mal que no le hemos enseñado tu dibujo, que seguro que se lo come con la buena pinta que tiene. Bueno, vamos a lo que vamos:

1. Únicamente la satisfacción de no haberte dejado ningún evento sin cubrir del juego: corazones, máscaras, la historia de Anju y Kafei, todo lo que se te pase por la imaginación...
2. Nada, lo que pasa es que Kafei ha sido hechizado y ahora es un enano. Como no quiere que Anju le vea, se esconde, y tú tienes que localizarle para que los tortolitos vuelvan a encontrarse. Como quien dice, una bonita historia de amor.
3. El doble de resistencia contra los ataques enemigos.
4. Pues no hay, pero le mandamos la sugerencia a Miyamoto para que tome nota.
5. Si consigues entrar, en el tercer día encontrarás al dependiente de la Tienda de Curiosidades. Él te recompensará con la Máscara de Kafei.

LA DICHOSA ESCALERA (2)

Encima de la Tienda de Pociones del Pantano hay una escalera que no puedo alcanzar con el gancho. ¿Podríais decirme dónde lleva, cómo puedo subir a ella y si es importante en el juego?

Antonio José Cañadas (Córdoba)

Hombre, por llevarte, quizás te lleve al tejado, pero mejor deja de intentarlo porque únicamente está ahí de adorno.

CARETA DE AROMAS (3)

He conseguido la Careta de Aromas, pero no la he encontrado ninguna utilidad. ¿Podríais decirme para qué sirve y dónde se utiliza? Gracias.

Alex Bonilla (Huesca)

Cuando lleves puesta la careta, podrás encontrar las valiosas setas mágicas que hay a lo largo del juego. Después de meterlas en una botella, ve a la Tienda de Pociones del Pantano del Sur e intercámbialas por pociones verdes para ahorrarte unas Rupias.

EL HIJO DEL GUÍA

He hablado con una Piedra Mística y me ha dicho que si consigo un pictograma del hijo del guía del Centro Turístico del Pantano, me dará algo muy útil. ¿Qué es eso tan útil y dónde está el hijo del guía?

Díaz Ballesteros (Valdepeñas)

El hijo es el feo del vendedor de mapas, que encontrarás siempre colgado de un mapa en los lugares más oportunos. Hazle una foto y serás recompensado con un trozo de corazón.

POR PEDIR, QUE NO QUEDE (4)

1. **Había conseguido el polvo de oro, pero al regresar al primer día e intentar volver a hacer la carrera, todo estaba lleno de nieve. ¿Cómo la puedo quitar?**
2. **Fui a que me cambiaran el polvo de oro por la Espada Esmeril durante el tercer día; me dijeron que hasta el día siguiente no trabajaban, por lo que tuve que regresar al primer día. ¿Por qué me dijeron que no trabajaban hasta mañana?**
3. **Cuando estaba matando a las serpientes marinas con Mikau, me encontré un caballito de mar que me dijo que salvara a sus amigos que estaban retenidos por el pescador. Éste me pidió una postal de una pirata. ¿Cómo puedo conseguirla?**
4. **¿Para qué sirven las hadas extraviadas de los templos?**

Alejandro Palarea (Marbella)

1. Tienes que acabar de nuevo con el enemigo del templo cada vez que quieras quitar la nieve de cualquier zona del juego.
2. Es debido a que ellos no esperan que la luna caiga sobre Términa ese mismo día. Ten en cuenta que cada personaje hace su vida independientemente de los demás gracias al novedoso sistema de eventos que hay en el juego, y que precisamente esos dos están aislados del mundo.
3. Tienes que ir a la fortaleza de las piratas con la Careta de Piedra puesta, y hacerle una foto a cualquiera de las piratas para enseñársela al pescador.
4. Las del Templo Catarata te recompensarán con un potente ataque giratorio; las hadas del templo del Pico Nevado te doblarán la barra de poder mágico; las de la Gran Bahía doblarán tu resistencia contra ataques, y las del Valle Ikana te darán la mejor espada del juego, pero que no permite defenderte ¡Mecachis!



LA MÁSCARA GORON (5)

He conseguido los restos de Odolwa y he rescatado a la princesa Deku, pero no me dan la Máscara Goron. ¿Podéis decirme quién me la tiene que dar?

Anónimo

La máscara la tiene el fantasma Darmani. Le encontrarás en el Pueblo Goron después de obtener la Lupa de la Verdad; continúa utilizando la lupa hasta el cementerio y cuando se quede sin nada que decir, toca la Canción de Curación.

LAS JUDÍAS MÁGICAS

Veréis, tengo una pequeña duda que me podréis resolver, ¿verdad? Cuando voy a comprar una Judía Mágica al Deku (con la Máscara Deku puesta) me dice: "¿Eh? No sabes cómo utilizarla, pues no te la puedo vender". ¿Cómo hago para que me la venda?

Hugo Hidalgo (Cornellá de Llobregat)

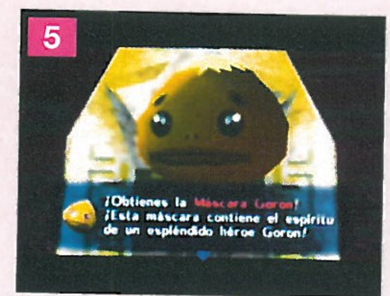
Prueba a comprarlas primero en el escondite del laberinto del Palacio Deku. Como no especificas a qué Deku vendedor se lo estás preguntando, el único que las vende es el que está situado en el centro turístico del pantano.

EL ZORRO FANTASMA (6)

Quisiera saber dónde se encuentra Ketaton, el zorro fantasma, y cómo hay que hacerle aparecer.

Rubén Mateo (Burgos)

¿Has visto alguna vez esos arbustos que se escapan cuando golpeas a uno? Pues bien, la próxima vez que lo hagas, asegúrate de llevar la careta de Keaton para que el zorro amarillo aparezca donde estaba situado el arbusto central. La careta de Keaton la conseguirás en la Historia de Anju y Kafei, y los arbustos están uno en el Camino Lácteo y otro al Norte de Ciudad Reloj cerca del columpio.
Ah, y no te olvides acabar con todos los arbustos, porque de lo contrario no te saldrá.









SALVANDO EL JUEGO (7)

Quisiera saber si existe algún objeto para volver al primer día sin empezar desde Ciudad Reloj. Me gustaría hablar con Kafei para poder decirle a la mujer que me dio la careta que su hijo está en el Lavadero.

Fernando Martínez (Teruel)

1. No hay ningún objeto, pero para eso están las estatuas de los buhos de piedra que puedes activar cerca de cada templo. Después de activarlas, golpéalas para salvar; eso sí, te obligan a salir del juego, pero cuando regreses lo harás con todos los objetos.
2. Para eso debes completar la Historia de Anju y Kafei, que ya hemos comentado en el número 101 de la revista.

EL CONSULTORIO DE ¿JIMMY? (8)

1. **¿Sabéis alguna forma de, siendo Deku, Goron, Zoro, ponerte una careta de Kafei, Keaton, Garo, etc...?**
2. **Hace tiempo que leí en otra revista de videojuegos que iba a salir el Harvest Moon para Nintendo 64. ¿Qué ha pasado, sabéis si en realidad saldrá?**
3. **En esa misma revista, venía una avance del nuevo Zelda, y en una de sus imágenes estaba la Máscara de Link Adulto, y no era la de la Fiera Deidad. ¿Existe esa máscara?**

Ana Isabel Arce (La Felguera)

Así me gusta, que enviéis aquí las cartas del Consultorio de Jimmy, ya verás cuando lo lea, se le van a poner los dientes largos con lo "simpático" que es el chaval. En fin, vamos a hacer lo que podamos, que para eso estamos.

1. Simplemente no puedes, las únicas máscaras que podrás ponerte en ese estado son las que permiten transformarte: Goron, Deku, Zora o Fiera Deidad en los combates contra los jefes.
2. Esto... eh... si no ves hablar de él en una revista OFICIAL –modestia a parte– como la nuestra, ¿crees que saldrá en España? Pues la respuesta es que no. Por cierto, ¿qué pinta esa pregunta aquí? ¡¡Jiiiimmyyyyy!!
3. No dejes que te engañen los sentidos. No existe ninguna máscara que haga a Link adulto en Majora's Mask. Lo único que se ha visto nuevo sobre Zelda han sido los videos que utilizó Nintendo para demostrarle al mundo de qué está echa GameCube, y es ahí donde aparece Link adulto, pero en absoluto esta confirmado que sean escenas del juego.



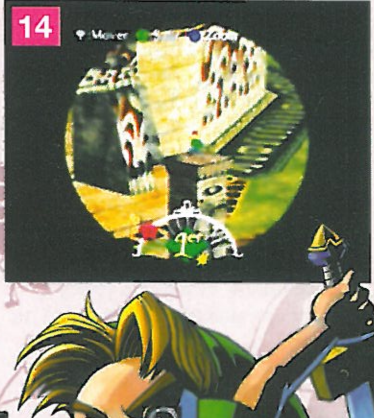












CARCAJ Y DINERO (9)

Hola Nintendo Acción, me encanta vuestra revista y tengo varias dudas que os envío:

1. **¿Dónde está cada uno de los trozos de corazón y cómo se pueden conseguir y a qué hora?**
2. **Después de conseguir el carcaj de 40 flechas, el hombre de la galería me vuelve a decir lo mismo. ¿Qué pasa, es que hay otro carcaj de más flechas?**
3. **Cuando intento conseguir el cofre de la guarida de los Bomber y llego hasta él, no está. ¿A qué hora y qué día lo podría encontrar?**
4. **En el consultorio de la guía anterior (Nº100) os dejasteis un cofre con una rupia de cien, el que está en la posada en la noche del tercer día en la habitación que pone "Prohibido el paso, sólo empleados".**
5. **¿Qué pasa en la casa del cofre del tesoro (sólo me salen Rupias púrpuras): puede salir otra cosa?**

José Lapeña (Tudela de Navarra)

1. En el número 102 de la revista encontrarás cómo conseguir todos y cada uno de los corazones.
2. Si consigues alcanzar a 50 Octoroks (pues si ya es difícil conseguir el carcaj... imagínate) obtendrás un preciado trozo de corazón.
3. Está a cualquier hora o día. Asegúrate de poner una bomba en la pared para localizarlo.
4. Pues es verdad, ¡menudo lapsus! Muchas gracias, seguro que todos los lectores te lo agradecerán.
5. Al final hay un cofre con un corazón. Para localizarlo tienes que jugar con Link Goron y utilizar el gatillo para sortear los cofres.

EL AGUA CALIENTE (10)

¿Qué hay que hacer con el agua caliente de la tumba de Darmani en el Pico Nevado?

Juan Aguado (Cáceres)

Mete el agua en un botella y llévasela a toda pastilla al patriarca de los goron, que encontrarás metido en una bola de nieve en la parte baja del camino de los puentes, donde el vendedor de mapas. Taya te marcará la bola de nieve.

LA POCIÓN DE LA BRUJA (11)

¿Hay algún modo de darle la poción a la hermana de la bruja? Cada vez que intento dársela, ¡va Link y se la bebe el muy gañán! ¿Qué debo hacer?

Mikel Eizagaetk Eberria (Eibar)

Primero habla con ella y cuando aparezca el localizador de objetos haces como si te la fueras a tomar tú y ya está. No creo que haya sido tan complicado, ¿verdad?

LA VIEJA Y EL SANTUARIO (12)

Quisiera saber cómo se puede resolver el problema de la vieja cuenta-cuentos de la Posada del Puchero. Y por cierto, cuando voy al Santuario de la Catarata del Valle Ikana no puedo entrar en una puerta: es la de la derecha, dice que tengo que aumentar mi energía vital o algo así, y quisiera saber cómo se puede entrar. Por favor, publicarme esto en "El Consultorio de Zelda Majora's Mask" porque quiero saber el resultado.

Fernando Gallego (Ciudad Real)

Hombre, pues que remedio, porque en el consultorio de Jimmy... lo que se dice "resultado", pues no sé, porque no es por no contestar, pero contestar para nada...

1. Debes pedirle que te cuente la historia del Carnaval del Tiempo. Cuando termine, contesta "En la víspera del festival" y un trozo de corazón será tuyo. Si por el contrario decides preguntar por la historia de los Cuatro Gigantes y contestas "No lo sé", podrás obtener otro trozo. Recuerda que debes hablarle a la abuela de Anju con la Careta para Trasnochar.
2. Tienes que tener la Flecha de Luz –que encontrarás en el templo del valle–, para poder abrir las puertas. Asegúrate de ir cargadito porque te estará esperando una buena tanda de mini-enemigos de los templos para arrebatarte la vida. Por cierto, aquí podrás conseguir valiosas Rupias plateadas tras cada combate, y no te olvides de visitar la gruta que hay a la derecha de la catarata.

LA TORRE DE PIEDRA (13)

¿Hay alguna manera más fácil de subir a la Torre de Piedra, sin plataformas y pulsadores?

Adrián Espejo (Murcia)

Pues... la primera vez no. Pero si activas la estatua de piedra del búho la primer vez que llegues arriba, podrás regresar siempre que quieras, y toques la Canción del Vuelo.





LOS NIÑOS DE LA CIUDAD (14)

Mi pregunta se refiere a los niños que se ven desde el telescopio de la Guarida de los Bomber. ¿Por qué al ir al lugar donde deberían encontrarse no se les ve? ¿Quiénes son? ¿Para qué sirven? PD: Jimmy: Aprende a jugar a este magnífico juego.

Andrés Rodríguez (León)

Son los niños perdidos sin familia de Ciudad Reloj. Sólo "sirven" para que tú les veas desde el telescopio, y no les podrás encontrar cuando regreses porque por algo están muy "perdidos". En fin, disculpad el sentido del humor pero es que todo se pega...

UNA DE ESPADAS

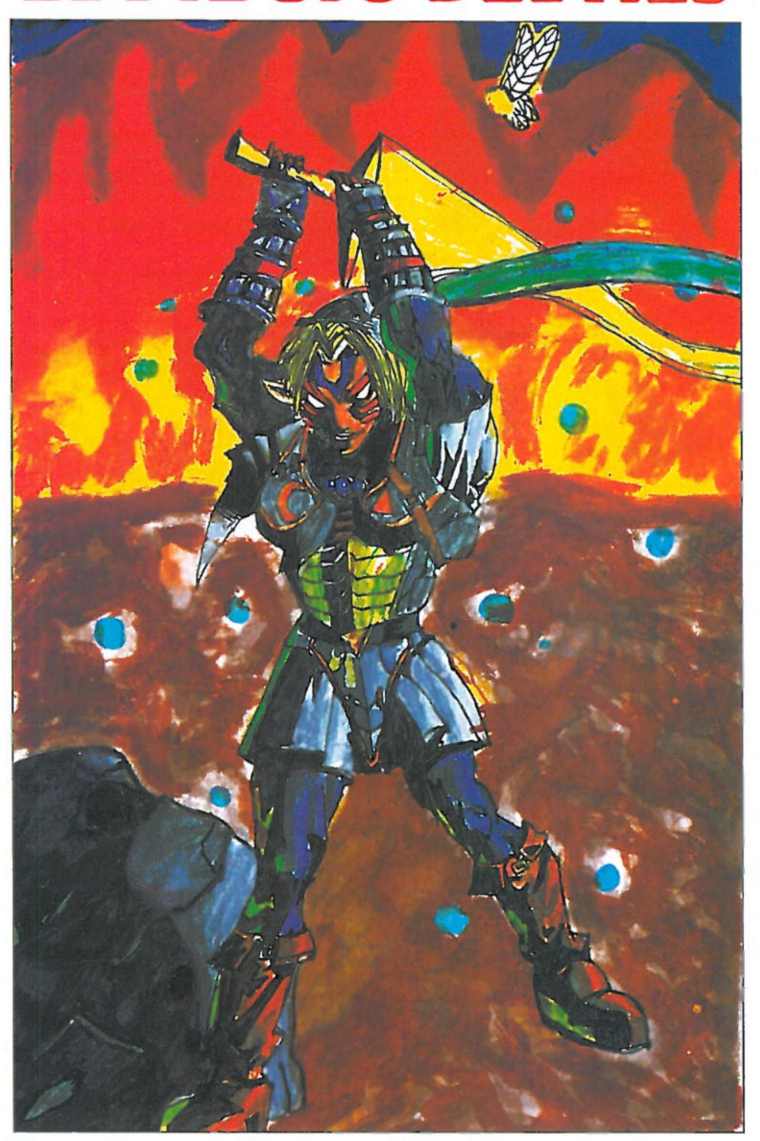
Un amigo me ha dicho que la máscara de Fiera Deidad sólo se puede usar si tienes la espada de la Gran Hada. ¿Es verdad o es mentira? ¡Ah! Y ya que estoy en el final del juego, ¿cómo puedo derrotar a Majora?

José Bermúdez (Asturias)

No tiene nada que ver una cosa con la otra (tu amigo es un poco "cobarde"); en realidad resulta que la espada que tienes con la máscara de la Fiera Deidad es distinta.

Para vencer a Majora, necesitas habilidad y buenos consejos. Vamos con lo segundo. Para empezar asegúrate de llevar hadas para recuperarte por si caes durante el combate. Veamos, contra Máscara Majora, golpéala por toda la pista y ataca a los restos de los enemigos de los templos con flechas; en una segunda fase, contra Encarnación de Majora, únicamente tienes que golpearla en las piernas y atacarla en el suelo (evita sus ataques dando brincos); y por fin, en una tercera fase, contra Mago de Majora, evita sus tentáculos rodando por el suelo y aprovecha para acercarte y atacar. También podrás tirarla bombas o dispararla flechas. Ya está, toda tuya.

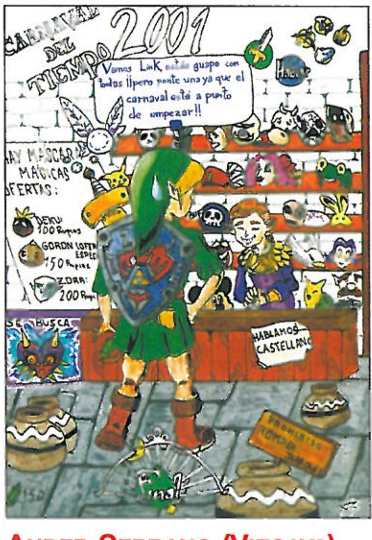
EL DIBUJO DEL MES



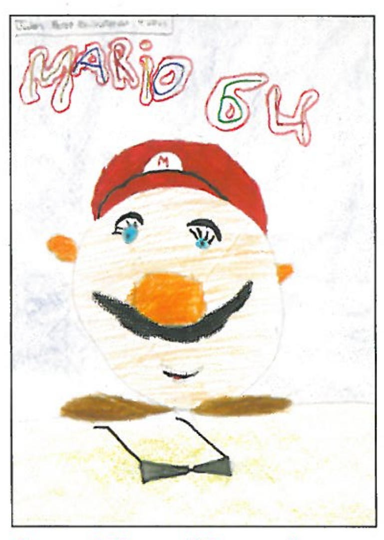
XABIER ORDIALES FERNÁNDEZ (VIZCAYA)
Xabi ha plasmado, a rotulador, este Link en pleno uso de la máscara de la Fiera Deidad. Dice haber tardado más en hacerlo que en acabarse el juego. ¡Te creemos!



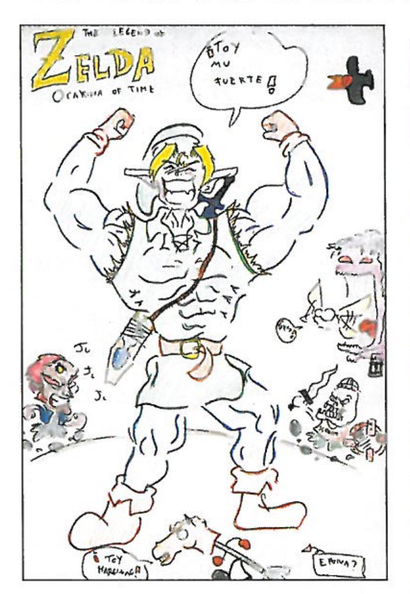
EDUARDO ESPÍN MÍNGUEZ (MURCIA)
Del afamado realizador Eduardo, y con la inestimable ayuda de Pollitos Studios, llega a la Zona Zero "El porqué de todas las cosas, inclusó de la manía de Joanna Dark por comerse las sandías sin hacerlas rodajas". Jimmy: ¡Otro cabezón "acabao"! ¡Cuidado!



ANDER SERRANO (VIZCAYA)
Es lo mismo que le pasa a Jimmy, está guapo siempre, pero mejor taparle la jeta



JULEN PÉREZ (VIZCAYA)
Con sólo 4 añitos, y mirad el pedazo de Mario que ha enviado. ¡Un besote para ti!



ORIOL GARCÍA (TARRAGONA)
¡Y tan fuerte! De hecho, es de los más vendidos para N64. Jimmy: ¡Plagio! Lo ha copiado de una foto mía en calzo...

BRICOLAGE



Ahora, con la inminente llegada de la GameCube; por fin podréis dar CD's con demos de juegos. Hasta ahora esto os había sido imposible, ya que el precio de un cartucho de consola era muy elevado como para incluirlo con la revista.
Si aun con todo y con ello, un DVD de 8cm os parece caro; podréis fabricar uno con los pasos que os voy a dar.

Bienvenidos a

Brico Nintendo Acción

Para ello vais a necesitar lo siguiente:
- *Un CDROM virgen*
- *Tijeras (vosotros de seguridad, de esas de plástico de niños)*
- *Regla*
- *Compás*

Opcional (según lo "pofesionales" que seáis):
- *Pegamento*
- *Papel de aluminio*

Procedemos a trasladar 4cm de la regla al compás, tal y como indica la figura.

Una vez que tengamos los 4cm de radio, pasamos a dibujarlos en el CD. El compás lo centramos a ojo de buen cubero (que "pa" eso tenemos la vista entrenada entre tanto polígono) y ale, a girar hasta que deje la marca.

Cuando ya esté marcado, cogemos y recortamos el CD con la ayuda de las tijeras (vosotros ya sabéis, con las tijeras de niños... no vaya a pasar una desgracia) con paciencia y con cuidado. Si lo hacéis al modo abrutado, luego habrá que hacer unos pocos pasos más.

¡ Fijaos que Pikachu más amable ! Ha venido para ayudarnos a recortar el CD.

(¡Qué salao!)

Aquí tenemos el CD virgen con el tamaño adecuado.
Probablemente diréis:
- ¡Pero eso no es un DVD!

... y yo os diré:
- ¡No importa incrédulos! Al grabarlo es cuando se le da el formato y se os quedará en los 1,5 GB de capacidad; y si no, a chincharse con los 200 megas que quedarán (algo de demo ya entrará)

Y si sois unos manazas de preocupar, o lo habéis recortado al modo abrutado, se os habrá descascarillado todo el CD (claro) y encima habréis puesto toda la casa de porquerías brillantes (
Pues si habéis hecho esto, tendréis que reemplazar el aluminio con una capa de papel albal. Lo recortáis con su forma y lo pegáis con el pegamento.

Ya no tenéis excusa para no incluir un CD de demos con la llegada de la CUBE (¡JA!)

El que tiene la culta de todo esto es:
Jonatan Martín Asenjo
Miranda de Ebro (Burgos)

Antes de nada, ¡leedlo, por Zeus! Ya os habéis partido, ¿no? Bueno, pues las loas a **Jonatan Martín, de Burgos**, que, previsor él, ha creado esta nueva sección de la revista para cuando empiece a pegar GameCube. ¡Pues Jimmy ya se ha puesto a ello, Jonatan! No sabemos si lo conseguirá, pero ya le hemos comprado la tijera de punta redonda. Jimmy: ¡Esta cuchara nueva no coge ni una lenteja! NA: Aún le falta práctica, sí.

FOTO



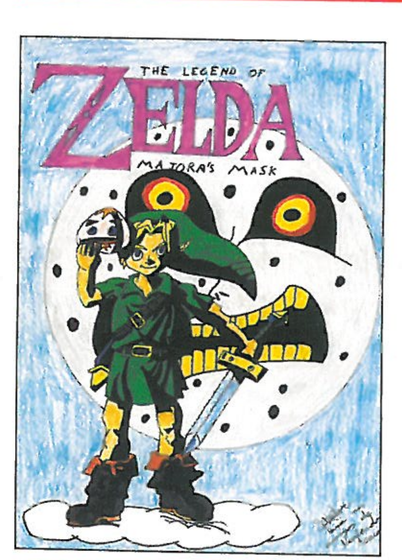
PEDRO JOSÉ GASCÓN (CUENCA)

¡Una banana dorada! ¿Eh, qué? No, que andábamos mirando la foto de Pedro y, además de mostrar "su/nuestra/vuestra/pero-suya-quepaesopaga" guía de Zelda, ese montón de cartuchos, esa pose Jimmy-piscinera, y esa colcha de buen amante (del fútbol)... ¡Tiene una banana dorada de DK64! Si no, a ver qué es eso que brilla sobre su N64. Jimmy: ¡Oh! ¡Mi muela de comer jamón!

ALEJANDRO MATEO (MURCIA)

10 CONTROLLER PAK CADA MES

Sólo tenéis que enviarnos un dibujo, o una carta divertida o una foto en la que poséis con vuestros artilugios Nintendo, para que optéis a ganar uno de estos Controller Pak (de los buenos) para N64. Porque entre las colaboraciones que publiquemos cada mes, diez se llevarán a su consola este prodigio tecnológico y memorístico. Lo dicho, a participar tocan. **Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ª 28020 Madrid.**



VÍCTOR GONZÁLEZ (ALICANTE)



CARLOS FAZ LÓPEZ (MADRID)

EL CONSULTORIO DE JIMMY

"Y quien no pregunte, que no llore al responder, porque luego se mancha un zapato, y claro..." San Jimmy, cap. Pescaquasar, vers. subtitulada

▶ MARTÍN SÁNCHEZ
(Córdobal)

Hola NA. Me gusta mucho vuestra blablaboing, boing y me encantaría que me respondiéseis a tres preguntas:
1 ¿Dónde puedo conseguir Kirby's Dream Land (el 1º)?
2. ¿Va a salir para GBC o GBA el Kirby's DL 3?
3. ¿Cuánto costará y cuándo saldrá a la venta la GBA? y, ¿se pueden poner los juegos de GB normal y Super Nintendo en la GBA?

■ Primero, gracias por el peloteo, pero insisto en que los jamones dan mejor resultado.
1. Pues, o lo encuentras perdido por alguna tienda, mirando al techo y silbando, o no lo encuentras. El juego tiene ya muchos años como para andar en catálogo.
2. No lo creerás, pero ese título **salió para Super Nintendo**. Eso tampoco quiere decir que no haya un futuro Kirby para GBA, claro. Un personaje de Nintendo tan gordo como él, tiene muchas posibilidades de reaparecer en nuevas consolas.
3. Con los reportajes, se responde la primera pregunta. La segunda, la está respondiendo a gritos la Mari: ¡Para una vez que me dejais la GBA y no entra el Kirby DL3!

▶ IGNACIO BLANCO
(Cuenca)

Quisiera que vos, Gran Jimmy, me respondieses a 3 preguntas que no me dejan dormir:
1. ¿Los juegos de GB pocket y color se pueden jugar en GBA?
2. ¿Podrá conectarse GBA a las antiguas GB utilizando los juegos antiguos?
3. Aunque el Prof. Oak le pase la chuletilla, ¿podré enfrentarme a los líderes antiguos de Pkmn en Oro y Plata cuando acabe con Johto?

■ Yo para esas cosas cojo un calcetín y las meto dentro. Lo ato para que no se salgan, y las dejo en la terraza, para no oirlas por mucho que chillen. Te lo recomiendo porque además, de vez en cuando, viene una vecina con la respuesta adecuada.
1. Chaum, chaum... sí.
2. Se puede. Ñam, chaumfs... El otro día me hice un cable Link con entradas diferentes, una para el modelo GBC monch! y otra para el modelo Advance. Enchufo ambas cacharras glompfs! y pongo a la Mari a jugar para que saque la lengua, que mola. **No funciona en absoluto**, que quede claro.
3. No, ya no quedan chuletillas. La última se la ha llevado el Prof. Oak. Esas preguntas, a él, que las traga mejor. Pero, como dices que **mandarás lentejas**, te diré que sí, que los viejos entrenadores siguen... en Kanto. Mari: Como te vuelva a ver flirtear con los lectores, te como las lentejas. ¡Encanto, le dice!

▶ DE MI FAN, SANDRA
(Girona)

Hola Jimmy. Necesito tus sabios consejos. En la revista nº 101, en los trucos de Banjo-Kazooie pone cómo conseguir los secretos que dice el "caracalavera" de Mumbo al final de la partida. El que da el último huevo mágico no funciona. ¿Cómo puedo hacer para que me salga? Lo he hecho como vosotros decís, pero no pasa nada de nada. ¡¡¡Dímelo Jimmy, por favor!!! (Gracias)
De tu fan Sandra.

■ ¡Oh! ¡Tienes más razón que una Sandra! ¡No tenemos disculpa! Pero sí el password bueno: NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE. Esto, por si alguien no habla el idioma de Sakoperales, significa: "El oso no será cable sin c por completo resabiado un buen libro del S. King encender la consola ahora miro el diccionario si está en la mesa".

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

- **Activar trucos:** Pausa el juego durante una partida y selecciona la opción "Cheats". Allí "Enter Cheat" y después introduce GOLDENPIE.
- **Invencibilidad:** GODLY.
- **Todas las armas:** LOADED.
- **Munición ilimitada:** SORTED.
- **Seleccionar nivel:** SKIPPY.
- **Invisibilidad:** HIDEANDSEEK.
- **Velocidad rápida:** SONIC.
- **Soldado femenino en modo multi-jugador:** GODDESS.
- **Modo carboncillo:** SKETCHY.



BLUES BROTHERS 2000

Vidas ilimitadas en nivel Chicago: Abre la tapa de alcantarilla con una raya gris. Coge las dos vidas, sal de allí y repítelo hasta que te hartes.

DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego del Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware.
Por fin encuentra 6 hadas para desbloquearlo.

DESTRUCTION DERBY 64

- **Coches ocultos:** Gana el campeonato "World" con varios coches.
- **Cohete urbano:** Gana "Novice" con un oro y cualquier coche.
- **Taxi:** Gana "Amateur" con un oro usando el Cohete Urbano.
- **Camión:** Gana el "Pro" con un oro y el Taxi.
- **Ambulancia:** Gana el campeonato "Legend" con un oro y el camión.
- **Buggy:** En "Destruction Junction" haz el mejor tiempo en "Time trial" con el cohete urbano.
- **Rag Top:** En "Alpine Ridge" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Buggy.
- **Blue Demon:** En "Seascape Sprint" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con el Rag Top.
- **Hatchback:** En "Terminal Impact" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Rag Top.
- **Low Rider:** En "Metro Challenge" con Rag Top.
- **Woody Wagon:** En "Bayou Run", con Rag Top.
- **Hot Rod:** En "Sunset Canyon" con Rag Top.
- **Coche de policía:** En "Midnight Rumble" con Hot Rod.



EARTHWORM JIM 3D

Jim diminuto: Mantén pulsado mientras presionas en la pantalla de título. Jim se convertirá en un gusano muy pequeño.

ECW: HARDCORE REVOLUTION

- **Modo Pies Grandes.** Completa el modo Career con Balls Mahoney.
- **Modo Manos Grandes.** Completa el modo Career con Jason.
- **Modo Cabezones.** Completa el modo Career con Rhino.
- **Texturas a tu gusto.** Completa el modo Career como Tommy Dreamer.
- **Modo Ego.** Completa el modo Career como Chris Chetti.
- **Modo Super Gordos.** Completa el modo Career como Spike Dudley.
- **Modo Verdugo.** Completa el modo Career como Sal E. Graziano.
- **Modo Sin Cabeza.** Completa el modo Career como Taz.
- **Modo Cabezas Diminutas.** Completa el modo Career como Roadkill.
- **Jugar como Beulah McGillicutty.** Gana la ECW World Tag Team en el modo Career.
- **Jugar como Bill Alfonso.** Completa el modo Career con Rob Van Dam.
- **Jugar como Cyrus the Virus.** Gana la ECW World TV en modo Career.
- **Jugar como Joel Gertner.** Gana el campeonato Acclaim en el modo Carrer.
- **Jugar como Judge Jeff Jones.** Completa el modo Carrer con Mike Awesome.
- **Jugar como Louie Spicolli y Taz.** Gana la ECW World Heavyweight en el modo Carrer.
- **Jugar como The Sheik.** Gana la ECW World Tag Team en el modo Carrer.
- **Jugar como Tommy Rich.** Completa la ECW World TV en el modo Carrer.

MICRO MACHINES 64 TURBO

Introduce estos códigos con el juego pausado. Un pitido confirmará que el truco ha funcionado. Para quitar el truco (si no te mola) simplemente, vuelve a introducirlo.

Vista trasera --
Amortiguación blandísima--
Doble velocidad --
Coches de la CPU lento--

Modo Debug

Pausa el juego y pulsa para abrir el modo Debug. Ahora sácale partido pulsando, mientras juegas, cualquiera de las siguientes combinaciones:
Quitar la carrera y ganarla – Pulsa Z + . (No funciona en Time Trial).
Cambiar el ángulo de la cámara – Deja pulsado Z y pulsa .
Cambiar el zoom -- Deja pulsado **Z** y pulsa o .
Dejar que la CPU controle tu coche -- Deja pulsado **Z** y pulsa .
Reventar todos los coches -- Deja pulsado **Z** y pulsa + + .

Más vidas en modo Challenge

Introduce tu nombre como **MOGSLIFE** en la selección de personaje. Tras el pitido, introduce el nombre que te dé la gana y selecciona el modo challenge. Cuando comiences tendrás nueve vidas.

Turbo-salida
Para comenzar a toda pastilla pulsa a la vez **Z** y **B** antes de empezar la carrera.

Tanques para todos los circuitos
La fiesta total. Introduce tu nombre como **ALLTANKS** en la pantalla de selección de personaje multijugador. Si funciona, oirás un pitido y reaparecerá el nombre original.

Coche-cacharro
En el modo challenge, pausa el juego y luego pulsa en la cruceta direccional. Tu coche se habrá convertido en algún objeto correspondiente al circuito en el que estés corriendo.

Salto Turbo
Justo al terminar la carrera, en la línea de meta, pulsa R para saltar. Si lo has hecho bien, verás volar a tu coche. No sirve para nada, pero mola, ¿no? ¿eh? ¡¿verdad que mola?! Ah, bueno.

GOLDENEYE 007

Para activar estos trucos, introduce la combinación correspondiente en el menú trucos. Oirás un sonido. Retorna al menú y vuelve a entrar en el de trucos para activarlos.

- **Invulnerabilidad:**
- **Bola de pintura:**
- **Modo DK :** , y mantén .
- **2X Lanza Granadas:** y mantén .
- **2X Lanza Cohetes:** , y mantén .
- **Modo Turbo:** , y mantén .
- **Sin radar en multi-jugador:** y mantén .
- **Pequeño Bond:** y mantén .
- **2X Throwing Knives:** , y mantén .
- **Cámara rápida:** y mantén pulsado .
- **Bond invisible:** y mantén .
- **Cohetes enemigos:** , y mantén .
- **Cámara lenta:** y mantén .
- **Silver PP7:** , y mantén .
- **2X Cuchillos:** y mantén .
- **Munición infinita:** y mantén .
- **2X RCP-90s:** , , , y mantén .
- **Gold PP7:** Pulsa y mantén .
- **2X Lasers:** y mantén .
- **Todas las armas:** y mantén .
- **Personajes ocultos en multijugador:** En el menú

BANJO-TOOIE

Varios códigos:
Dirígete a la **Sala de Códigos** en el **Templo de Mayahem** y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí deletrea **CHEATO.** A continuación deberás introducir los respectivos códigos **disparando huevos a las letras.** Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras sí oirás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Allá van:

Código	Inverso	Efecto
SREHTAEF	feathers	Puedes llevar el doble de plumas.
SGGE	eggs	Puedes llevar el doble de huevos.
FOORPLLAF	fallproof	No te haces daño al caer.
KCABYENOH	honeyback	Tu energía se rellena poco a poco.
XOBEKUJ	jukebox	Activa la Jukebox en Jolly Roger's Lagoon.
YGGIJTEG	getjiggy	Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy.
GNIMOH	homing	Huevos por control remoto.

También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:

Código	Efecto
JIGGYWIGGYSPECIAL	Abre todos los mundos.
NESTKING	Huevos y plumas infinitas.
SUPERBANJO	Banjo se mueve más deprisa.
SUPERBADDY	Los enemigos van más deprisa.
PLAYITAGAINSON	Desbloquea todas las secuencias cinemáticas.

de elección de personaje (modo multi-jugador) resalta a Mishkin o a Moonraker Elite. Ahora, ejecuta estas combinaciones: Mantén (L)(R) y pulsa (C◀). Mantén (L) y pulsa (A). Mantén (L)(R) y presiona (D◀). Mantén (L) y presiona (D▶). Mantén (R) y pulsa (D▼). Mantén (L)(R) y pulsa (C◀). Mantén (L) y presiona (A). Mantén (L)(R) y presiona (D▶). Mantén (L)(R) y pulsa (C▼). Mantén (L) y presiona (D▼).

ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa (C▼)(2) (C▲)(2) (C▶) (C◀) (C▶) (C◀), luego mantén (Z) y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- **Arcoiris "extra":** Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....
- **Chavalines Jet Force:** Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.
- **Ants Into Pants:** 300 cabezas.

KNOCKOUT KINGS 2000

- **Guantes gigantes:** Pausa el juego durante una partida y pulsa (C▲) (C▼) (C▲)(2) (C▼).
- **Luchadores cabezones:** Ahora prueba (C◀) (C▶) (C◀)(2) (C▶).



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Estadísticas: Pulsa (A) (B) durante el juego.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

- **Salida rápida:** Pulsa (A) inmediatamente después de la tercera luz verde.
- **Monedas negativas:** Gana oro o platino en Traffic Troubles invertido.
- **Velocímetro digital:** Haz oro o platino en Motorway Mania invertido.
- **Corredores diminutos:** Lo mismo pero en Freeway Phobia invertido.
- **Dewey:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad amateur.
- **Louie:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad intermedia.
- **Arcoiris Goo:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos con dificultad amateur.
- **Botón Heckle:** Gana oro o el platino en los primeros tres circuitos con dificultad intermedia.
- **Intentos ilimitados:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos en tres niveles de dificultad.
- **Desactivar los turbos:** Gana oro o platino en el cicuito Victory Vehicles invertido.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

- **Low rider trucks:** YRDR como password.
- **Misiles infinitos:** Y_WNT_T.
- **Gut bomb:** BRPS.
- **Modo turbo:** CFFNYN.
- **Foto del equipo:** JMPNG.
- **Jet-pack power:** Mantén (L)(R) y pulsa (C▶) (C▲) (C▼). Pulsa Start en la pantalla del título.

Level: Password
PRINCIPIANTE
RuinsG: [Flecha arriba][Estrella] NJ2L0
Junk Yard: J[Estrella]XQYN4G
Voodoo Island: P [F. izquierda] 3W4TC [Estrella] [F. izquierda] F[F. arriba].
Greenhill Pass: 5[Flecha arriba]627WFX9[Flecha izquierda]23G
AztecValley: YYC5D2 L3F[Flecha derecha] 89[Flecha abajo]8[Flecha derecha]B7 Intermediate
Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT [Flecha derecha]XRN
Voodoo Island: PJPSW R0[Estrella]89R
Greenhill Pass:SBSV2 [Estrella]3XBC[Flecha arriba]4[Flecha abajo]
Wasteland: VBVY2X60 [Flecha abajo]FD7B2M
Aztec Valley: YFY1509 3H[Flecha izquierda]G [Flecha arriba][Flecha abajo]5675
Alpine Challenge: 1N1483C6KLJDH89[Flecha arriba]G4N
EXPERT
Greenhill Pass: SKST [Estrella]SDW[Flecha arriba]C61R
Wasteland: VOVWXV GTDF9463R
Aztec Valley: YGY209Y J2G[Flecha izquierda] C796462
Alpine Challenge: 10123 1M5 JLF[Flecha arriba] C979S0D
Death Trap: 404564P 8M[Flecha derecha] [Flecha izquierda] DFC[Flecha arriba] CV32KC

NBA LIVE 2000

- **Obtén Michael a Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue15 robos de balón en el nivel "Superstar".

NBA JAM 2000

- **¡¡A correr!!:** Comienza un juego en "Exhibición". Hazte con la bola y pulsa (L)(Z) o (R)(Z).
- **Campos ocultos:** Vence a los 29 equipos en Torneo y Jam para desbloquear las pistas Night y Beach.

PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de **Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con EasySims.** Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa (C◀) en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.

ROAD RASH 64

- **Daño x2 ilimitado:** (L) (4) (R)(4) en el menú.
- **Daño x4 ilimitado:** (L) (2) (R)(2) (L)(A) (C▶)(Z).
- **Ver la información de desarrollo:** (C▶) (2) (C◀) (2) (L) (Z) (C◀) (A) en el menú.
- **Todas las armas:** (A) (4) (C▼) (L) (C◀) (Z) en el menú.
- **Scooters:** (C▼) (C▶) (C▲) (C◀) (Z)(2) (L) (C◀) en el menú.
- **Motos super rápidas:** (C▲) (C◀) (2) (L) (R) (C▼) (Z) en el menú.
- **Motos y circuitos:** (A) (C◀) (2) (C▶) (L) (R) (C▼) (Z) en el menú principal.
- **Nivel muy difícil:** (A) (C◀) (C◀) (C▶) (L) (R) (C▼) (Z) en el modo thrash.
- **Ser poli:** (Z) (C◀) (C▼) (C◀) (Z) (L) (R) (C▼) en el menú.
- **Corredora femenina:** (C▶) (C◀) (Z) (L) (R) (A) en el menú principal.
- **Nivel 2:** (R) (C▶) (Z) (R) (L) (A) (C◀) (A) en el menú.
- **Nivel 3:** (R) (C▶)(3) (R) (C◀) (C▼) (Z) en el menú.
- **Nivel 4:** (R) (C▶) (C▼) (C◀) (C▶)(2) (Z) (L) en el menú.
- **Nivel 5:** (Z) (C▶) (C▼) (C◀) (C▶)(2) (Z) (L) en el menú.
- **Salida rápida:** Mantén pulsado (A) al comienzo de la carrera.
- **Colores alternativos:** Presiona (D▲) o (D▼) cuando selecciones moto.
- **Permanecer en el suelo:** Presiona (L) después de caer. (R)+(C▼), después (L)+(A), (R)+(C◀), y por último (L)+(C▶).
- **Super ruedas:** Pulsa (Z) (C▲) (3), (L) (R) (A) (A) (C◀) (C▶) (C▼).
- **Circuito invisible:** (C▶) (C▶) (L)+(R)+(C◀) (C◀) (C◀) (L)+(R)+(C▶).
- **Battle Paint Shop:** (Z) (C▲) (3) (C▼) (C▲) (3) (C◀) (C▲) (3) (C▶) (A) (C◀) (C▼).
- **Acceder a todos los coches:** (C◀) (C▲) (3) (A) (C▲) (3) (C▶) (C▲) (3) (C▼) (C▲) (3). Mantén pulsados (L) (R) y todos los botones C y presiona (Z).
- **Niebla multicolor:** Mantén pulsados (A)+(C▶) y presiona (L). Después mantén pulsados (C▼)+(C▶) y presiona (R). Luego pulsa (C▶) (C◀) (C▶) (C◀).



TRACK AND FIELD 2000

PERSONAJES CON TEXTURAS VARIOPINTAS
Sólo sirve para **modo Trial.** Deberás bautizar a tu jugador con los siguientes nombres:

NOMBRE	COLOR
Helsinki	Oro pálido
Moscow	Anaranjado
NOMBRE	**COLOR**
Munich	Plata pálido
Roma	Bronce brillante
Sydney	Plata brillante
Mexico	Verde
Tokyo	Rojo
Athens	Plata
NOMBRE	**COLOR**
Atlanta	Amarillento
Seoul	Plata púrpura

- **Desbloquear Pole Vault** Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Invencibilidad:**[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- **Nivel 1:**[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- **Nivel 5:** Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- **Gigantismo:** [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].
- **Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- **Modo Catarrazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aquí tienes todo lo que conseguirás si superas cada nivel en la dificultad y el tiempo requerido:

Trucos disponibles al superar estos tiempos en AGENT:

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Kings Ransom	2:20	Team King of Hill Multiplayer Scenario
Underground Uprising	2:15	Forest Multiplayer Level
Midnight Departure	3:05	Soldier Skins
Masquerade	3:15	Sky Rail Multiplayer Level
City of Walkways 1	3:35	Civilian Skins
Meltdown	Finish	Contemporary Villain Skins

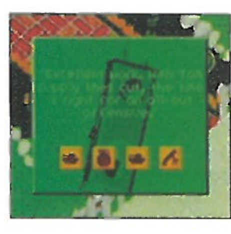
Trucos disponibles al superar estos tiempos en SECRET AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Courier	2:00	Suit Skins
Kings Ransom	3:45	Security Guard Skins
Cold Reception	3:15	Air Raid Multiplayer Level
City of Walkways 1	3:50	Covert Skins
Turncoat	3:20	Capture The Briefcase Multiplayer Scenario
Fallen Angel	2:45	Gadget War Multiplayer Weapons
Meltdown	Finish	Classic Villain Skins

Trucos disponibles al superar estos tiempos en 00 AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Thames Chase	4:25	Exotic Multiplayer Weapons
Underground Uprising	Finish	Skeleton Skins
Cold Reception	3:05	Exotic Skins
Night Watch	2:20	Castle Multiplayer Level
Masquerade	4:20	Scientist Skins
A Sinking Feeling	2:55	Navy Skins
Meltdown	Finish	Build the Golden Gun Multiplayer Scenario

GAME BOY COLOR



ARMY MEN 2

Nivel .. Password
1 .... Mortero, Tanque, Mortero, Jeep.
2 .... Jeep, Jeep, Mortero, Avión.
3 .... Tanque, Granada, Tanque, Mortero.
4 .... Rifle, Mortero, Jeep, Avión.
5 .... Mortero, Rifle, Avión, Jeep.
6 .... Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero.
7 .... Avión, Granada, Rifle, Tanque.
8 .... Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero.
9 .... Tanque, Mortero, Rifle, Tanque.
10 .... Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero.
11 .... Rifle, Mortero, Granada, Mortero.
12 .... Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero.
13 .... Avión, Avión, Granada, Mortero.
14 .... Avión, Rifle, Avión, Helicóptero.
15 .... Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque.
16 .... Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada.
17 .... Rifle, Tanque, Avión, Mortero.
18 .... Rifle, Rifle, Granada, Jeep.
19 .... Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada.
20 .... Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep.
21 .... Mortero, Granada, Helicóptero, Jeep.
22 .... Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle.
23 .... Avión, Jeep, Tanque, Mortero.
24 .... Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero.
25 .... Tanque, Granada, Avión, Granada.
26 .... Avión, Tanque, Rifle, Mortero.
27 .... Tanque, Tanque, Jeep, Tanque.
28 ....Jeep, Tanque, Jeep, Mortero.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Todos los niveles y todas las armas:
Introduce **BBBBBBBB** como password para acceder a todos los niveles y todas las armas.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel .... Password
2 .... CQPSJ
3 .... MLSPS
4 .... RSFMS
5 .... TPPGN

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel .... Password
2 .... C76564J
3......................... L88R8TC
4 .... Y539WZG
5......................... NTTJ9KY



BLADE

- Ver la secuencia final: 9?!1N?BKT?51G.
- Ver secuencia oculta: Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Nivel .... Password
2 .... BBVBB
3 .... CVVBB
4 .... XBVBB
5 .... YVVBB
6 .... GBVBB
7 .... HVVBB
8 .... 3BVBB
9 .... 4VVBB
10 .... LBVBB
11 .... MVVBB
12 .... 7BVBB
13 .... 8VVBB

CHICKEN RUN

Nivel .... Password
2 .... Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3 .... Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4 .... Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5 .... Honor, Corona, Diamante, Corona.
6........... Valor, Diamante, Cruz, Plata.

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

Passwords para pasar de nivel:
Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque
Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.
Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.
- Desbloquear todos los nivels: Introduce como password esta retahíla R6KZBS7L1CTQMH.

DRIVER

- Menú trucos:
Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.
-Passwords:
Nivel ..... Password
MIAMI
1 .... **Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2 .... **Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3 .... **Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4 .... **Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5 .... **Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6 .... **Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7 .... **Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES
8.......... **Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9 .... **Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10 .... **Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK
11 .... **Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12 .... **Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13 .... **Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14 .... **Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15 .... **Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.

EARTHWORM JIM 2

- GraveYard
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY
- Desbloquear todos los niveles:
EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000



Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords:

SHJBBCGB

EL DORADO

- Passwords:
NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC



HORMIGAZ RACING

Nivel .... Password
02 .... BCCB
03 .... DQGH
04 .... HGGF
05 .... NBFG
06 .... KGBF
07 .... QGJJ
08 .... GQHG
09 .... FLDP
10 .... KGQQ
11 .... DLGQ
12 .... CBHG
13 .... JBJG
14 .... PLDP
15 .... LFGB
16 .... DQLD
17 .... CLPG
18 .... DLHD
19 .... LFQS

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos:
Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- Selección de nivel: Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN

Nivel ..... Password
2........... Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola.
3........... Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura.

MARIO GOLF

- Recomenzar juego:
Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.
- Controlar el logo: Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start.

MARIO TENIS

- Dejada al resto:
Cuando recibas el servicio de tu oponente, pulsa botón B y luego A para hacer una dejada. Mándala al lado opuesto del rival y a continuación corre hacia la red. Si el contrario llega, lo hará con un golpe flojo que podrás machacar con facilidad desde tu posición adelantada. Cuando saques tú, también puedes hacerlo, a partir del resto de tu oponente. La estrategia funciona hasta con los últimos rivales del juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Cambiar de personaje
Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Pues usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

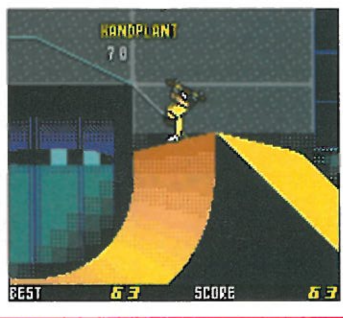
Nivel .... Password
2 .... MTTH
3 .... STVN
4 .... SPDM
5 .... BTHH
6 .... BBYH
7 .... MRLL
8 .... MMDD

THE MUMMY

Nivel .... Password
3-1 .... [Trébol]178
3-2 1434
4-1 .... X57[Pala]
5-1 .... 77[Triángulo Invertido]X
6-1 .... 1[Triángulo Invertido] 5 [Triángulo Invertido]
6-2 .... [Diamante] 9

TONY HAWK'S PRO SKATER 2





Unos passwords "pal" Toño:
- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony Hawk.
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony Hawk.
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

[Circulo Rojo] 8
6-3 3457

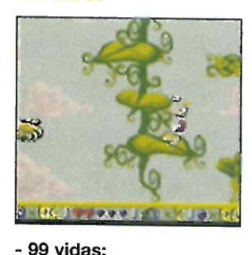
PAPYRUS

Nivel	Chico	Chica
1	F+51	KN4K
2	3DTS	1-QB
3	F80W	GND9
4	9N87	JV-B
5	WX-0	CR73
6	1-SN	RPD9
7	H1WR	JNTX
8	C2VX	F-T-
9	1-KS	3BWX
10	GTCP	DS+Q
11	X9M-	TB81
12	8Q63	7R+D
13	8NRR	59GN
14	1KK2	R4PX
15	-07L	9NWN
16	VTGT	92B0
17	ZHNK	5SNC
18	X3FB	N0-3

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

Nivel	Password
2	Genio, Obrero, Tímido.
3	Astronauta, Tímido, Genio.
4	Tímido, Panadero, Obrero.

RAYMAN



- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A➔B⬆A⬅B⬇A➔B⬆A⬅B.
- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A⬅A⬅AB➔B⬆BA⬅A⬇A.
- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B➔A⬆B⬅A⬇B y ➔.
- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente:
➔⬅⬆⬇A⬆⬆⬇⬇B➔➔⬅⬅A.

ROBIN HOOD



Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación:
⬅⬅⬅➔➔➔⬅➔⬅➔.
- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa
➔➔➔⬅⬅⬅➔⬅➔⬅.
- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: ➔⬅➔➔⬅⬅➔➔➔⬅⬅⬅.

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING

Desbloquear los modos Training, Career y Tournament:
En la pantalla de password introduce:
QGF7

ROAD RASH

- Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

SPIDER-MAN

Pantalla Password

Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard Man vencidos	QVCLF
Laboratorio de Connor	G-FGN
Final	S8KR6

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

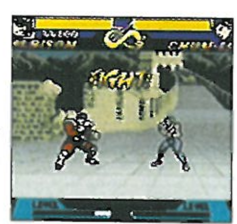
- Correr contra Sebula:
Derrota a los cuatro corredores en un planeta.
- Pod de Sebulba:
Derrota a Sebula para arrebatarle su Pod.
- Replay:
Si completas todos los circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, a través del menú records, a la repetición de tu última carrera.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel	Nombre	Password
2	Trade Federation Landing Craft	BQVQK
3	Naboo Swamp	WNLRM
4	Naboo Swamp and Sacred Place	SDGNK
5	Coruscant	CNLML
6	Gatoacombs of Theed	BXGTG
7	Streets of Theed	QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace	TKGJZ
9	The Final Battle	LPZCP

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- Luchar contra M.Bison:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que manos a la obra.



SUPER MARIO BROS DX

- Comenzar con 10 vidas:
Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan **5 vidas**. Vuelve al juego guardado y, después de perder la primera vida, empezarás con 10.

SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un nuevo personaje:
Sólo tienes que introducir **CHEMICALX** en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.

TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCK.
- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.
- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.
- Passwords:

Nivel	Fácil	Medio	Difícil
2	SDFLMSF	VLXCZVF	CJSDPSF
3	DVLFDZM	DPSDCVX	CMSDKCD
4	VFDSGPD	ZMGFSCM	SPFPWLD
5	CSDJKFD	HWKLFYS	TPDFQGB

ULTIMATE PAINTBALL

Nivel	Password
2	9GSMJY2K
3	16FWJJET
4	1B5WJWTO
5	130WJBOY
6	CXXWJROB
7	C3SWJXIA
8	665WJQIU
9	9Z0CJTAK
10	13DQJIAU

WACKY RACES

- Todos los corredores y circuitos:
Password: MUTTLEY.
- Victoria rápida:
Selecciona el modo campeonato y, estando en primera posición, pulsa **Start + Select + A + B.**

WARIO LAND 3

- Vidas extra:
Pausa el juego y pulsa Start 16 veces. Un icono aparecerá en el indicador de vidas. Mantén A + B y presiona ⬅ y ➔ para elegir el número.

WORMS ARMAGEDDON

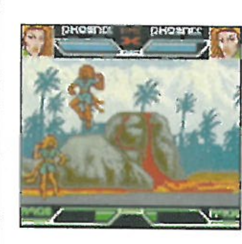
Nivel	Password
Jungle1	2512
Cheese1	2563
Medical1	1655
Desert1	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

X-MEN: M. ACADEMY

- Jugar con Phoenix:
Pulsa ⬇➔⬇⬆⬅➔B + A en la pantalla de título.
- Jugar con Apocalypse:
Pulsa ➔⬅⬆⬇⬅⬆**A + A** en la pantalla de título.

X-MEN: M. WARS

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L



SCOOBY DOO

Passwords para cada capítulo.

Chapter One "IT'S A MYSTERY!"
Chapter Two "BOO'S CLUES!"
Chapter Three "CHEMO-SABOTAGE!"
Chapter Four "JAILBREAK!"
Chapter Five "THE PLAN!"
Chapter Six "FINALE!"

SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORROR



Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords (el garaje) para abrir los siguientes niveles:

Nivel 2 (Flying Tonight): **JTWKYTQBBKW**
Nivel 3 (Plan 9 From Outer Springfield): **TNSLRYSJGWW**
Nivel 4 (Vlad All Over): **BXPGCFPYJWB**
Nivel 5 (If I Only Had a Body): **WSQJLTQFYWK**
Nivel 6 (King Homer): **XQRFJWRBTWP**

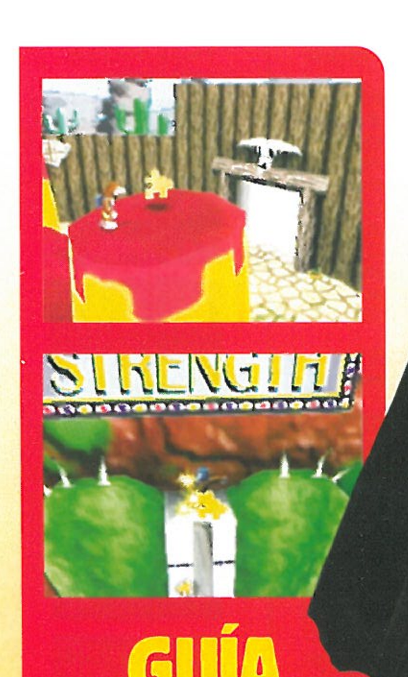
NACE NINTENDO GAMECUBE



¡¡Así son sus primeros juegos!!



En el E3 asistiremos a la presentación oficial de la consola y suspiraremos por sus primeros juegos. Si no faltas a la cita con nosotros, en un mesecito, te perderás lo que nadie quiere perderse: el "nacimiento" de la consola más potente del mundo.



GUÍA BANJO - TOOIE

Nuestros expertos están trabajando a tope en el último juego de Rare, y seguro que le van a sacar todas las cosquillas. El mes próximo no os perdáis la cita con nuestra guía: lo sabe todo.

LOS MEJORES DE GBA SALTAN A ESCENA

Las reviews de los juegos más potentes

Castlevania, uno de los mejores

Ya se dejan jugar, quizá ya los tengáis en vuestras manos... aquí vamos a presentaros con pelos y señales los juegos que van a marcar el futuro de Game Boy Advance. Por fin, Game Boy Advance, la review.

Y ADEMÁS...

Nintendo 64 sigue viva y coleando y como el movimiento se demuestra andando, aquí tenéis **Kirby 64: the Crystal Shard,** la preview del juego del gordinflón rosa que está a punto de caramelo. Sin dejar la 64, mucho ojo a la review de **Excite Bike 64,** promete dejar las cosas claras y decir: es el mejor. A Game Boy Advance no le robamos protagonismo, por eso además de las reviews de los mejores juegos tendremos previews de los que están por venir, como Iridion 3-D, con cuyos programadores hemos tenido oportunidad de hablar. Por fin, apuntaos una guía con nombre propio: **Indiana Jones.** Es cosa hecha.

¡SUSCRÍBETE A Nintendo Acción!



ELIGE TU OPCIÓN

1 RELOJ

POR SÓLO 5.400 PTS.

DISFRUTA EN TU CASA DE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y DE ESTE ESTUPENDO RELOJ GAME BOY

3 ARCHIVADOR

POR SÓLO 5.400 PTS.

TODOS TUS EJEMPLARES A MANO



2 20% DE DESCUENTO

O SI LO PREFIERES APROVÉCHATE DEL 20% DE DESCUENTO (5.400 -20% = 4.320 PTS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 10.

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.00 y de 16 a 18.00, viernes de 9 a 15.00)



Nº99 Febrero

GUÍAS:
- Majora's Mask
- Mario Tenis
- Mario Party 2
- Perfect Dark GB
- Pokémon Amarillo
- Tomb Raider



Nº100 Marzo

GUÍAS:
- Perfect Dark
- Majora's Mask
- ISS 2000



Nº101 Abril

GUÍAS:
- Majora's Mask
- Perfect Dark
- Donkey Kong Country
- 007 The world is not enough



Nº102 Mayo

GUÍAS:
- Majora's Mask
- Perfect Dark
- Mario Tennis GBC
- Donkey Kong Country
- The world is not enough

TAPAS

¡PIDE TU ARCHIVADOR!

POR SÓLO 950 PTS.

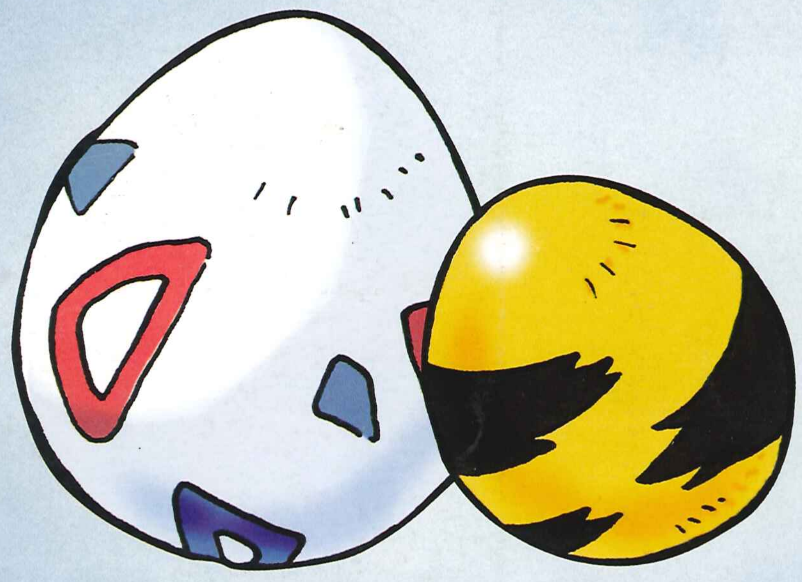
Envíanos tu pedido por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14 o de 15 a 18h, los viernes de 9 a 15, a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

POKéMON NO TIENE SECRETOS PARA TI...

¿Estás seguro?



¿Sabes que si dejas dos Pokémon de distinto género en la guardería de Ciudad Trigal, a veces aparecen huevos Pokémon?
¿Y que estos huevos pueden contener crías Pokémon?
Éste es sólo uno de los muchos secretos que encontrarás en Johto.
Acepta el desafío, juega con Pokémon Oro y Plata y ¡Hazte con todos!







Compatible con Pokémon rojo, azul y amarillo. Válido para cualquier GAME BOY.





pokemon.nintendo.es